プレイステーション用ソフト
PlayStation
Tokuma
Game
Book
とんでモ
クライシス!
TM
公式ガイド
世紀末とんでもBOOK

CONTENTS

襲い来る棚祭家の悲劇!!

今日はおばあちゃんの誕生日

棚祭ハツ(80)
ハツ「みんな、今日は私の誕生日だってことは知っているよね?」

棚祭ツヨシ(9)
ツヨシ「おばあちゃん、おめでとう!」

ギクッ

棚祭悦子(40)
悦子「今日はごちそう作りますからね!」

今日は80歳になるおばあちゃんハツの誕生日。父・種男、母・悦子、長男・ツヨシ、長女・リリカ。みんなが夜の8時までに家に戻り、誕生日を祝う。そんなことってどこにでもあるはずだよね。でも、みんながそれぞれ、超大ピンチに巻き込まれちゃう。史上空前の大厄が、この棚祭家を襲うとはつゆ知らず、家族みんなが、これから猛烈な帰宅劇を繰り広げるのだ!!

悲劇は突然やってくる!!

1999年7月。地球が空から降ってくる〜!?

帝都開発に勤める棚祭種男。この帝都開発のある高層ビルの目の前に、巨大な石像で作られたモニュメントが設置されることになった。
今日は棚祭家の祖母ハツの誕生日!

バラバラバラバラ
バラバラバラバラ

いつもなら何も起こらないはずの、平穏な日々も、このモニュメントの地球が、帝都開発の窓を突き破り、種男を襲う……。

バラバラバラバラ
バラバラバラバラ

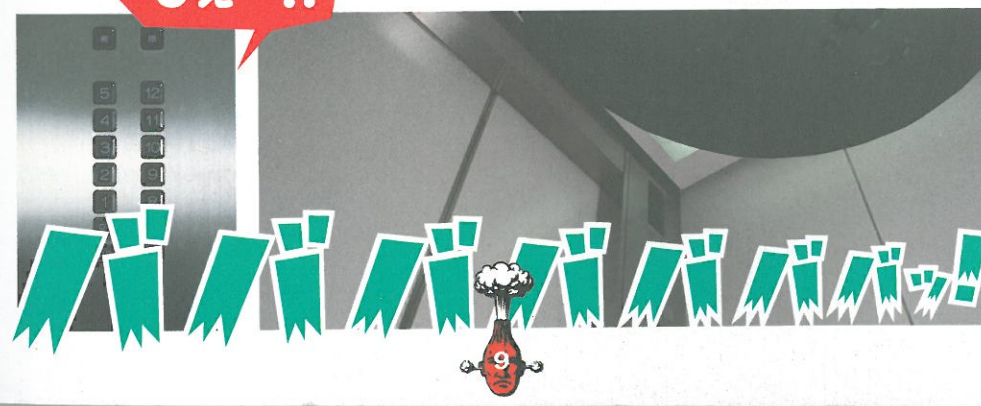
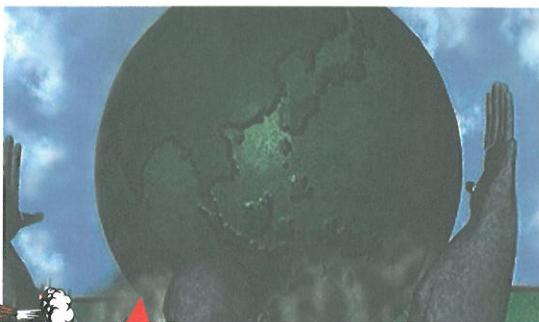
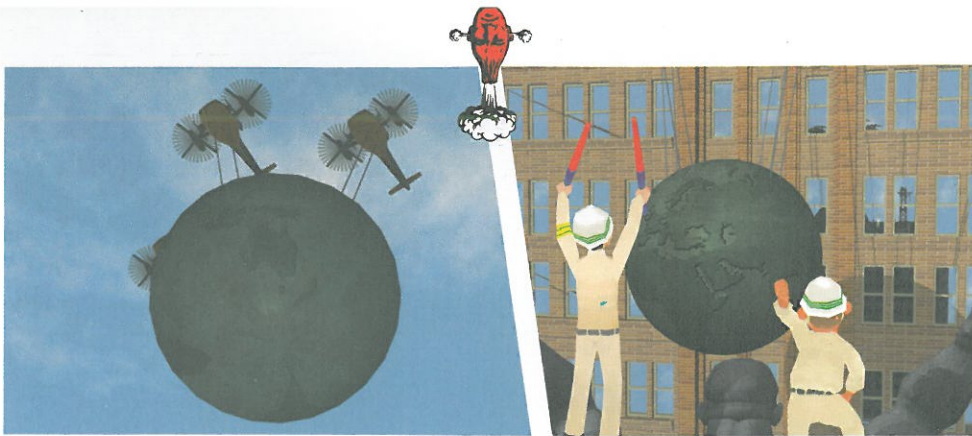
天変地異かノストラダムスの大予言か……。
すべての災いが、種男を中心に回りだしてしまうとは、種男自身も、事が起きるまでは気がつかなかったのだが……。

あっ!!

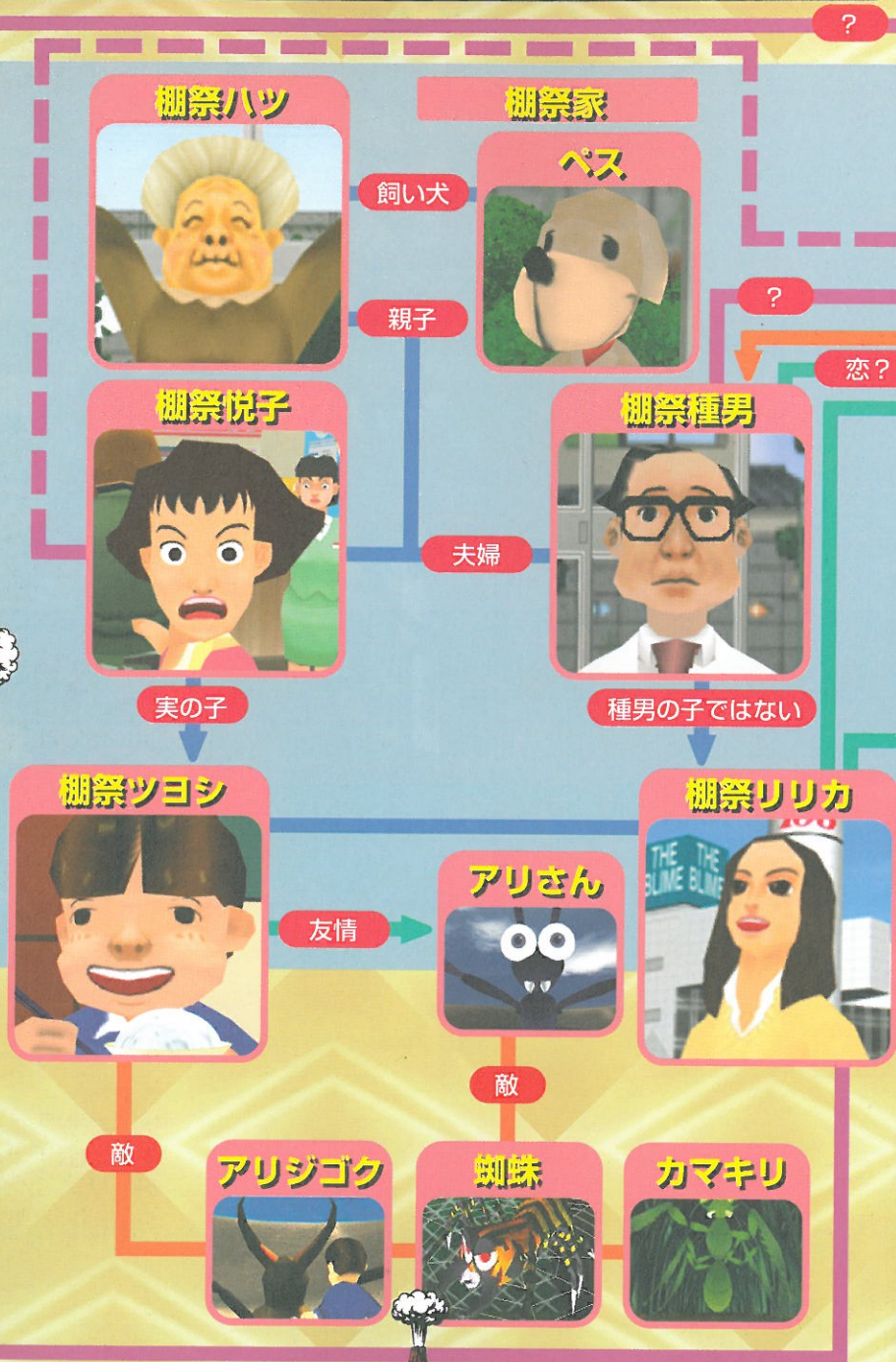
グワシャーン!!
ひぇ〜!!
ひぇ〜!!
バババババババッ!

あっ!!

わぁ〜!!

よっ!!

キャラクター紹介

とんでもクライシス!

とんでもクライシス!キャラクター相関図

ここでは「とんクラ」に登場する気になるキャラたちの関係を一挙に公開だ!!
　この相関図と、このあとのキャラクター紹介を見ながら、「とんクラ」をぜひ200倍楽しんでプレイしてほしい!!

棚祭家

棚祭ハツ

ベス

飼い犬

親子

棚祭悦子

棚祭種男

夫婦

実の子

種男の子ではない

棚祭ツヨシ

棚祭リリカ

友情

アリさん

敵

敵

アリジゴク

蜘蛛

カマキリ

?

?

恋?

あこがれ

敵対?

船の船頭さん

黄金の豚

?

?

謎のOL不二峰子とその子分たち

?

緊迫先生・増本

担任

同級生

ガングロ

救命隊員たち

友情

ベビーUFO

親子

マザーUFO

巨大プリクマ

?

必死で帰宅する!!

棚祭家の人々

爆発家族、棚祭家!! ちょっと見た目には普通の家庭だけど、よ〜く見てみると、とんでもない家族かも……。

そんな家族の心の奥をちょっと紹介。ばかばかしい笑いだけじゃなく、ペーソスや、心の悩みも、ぜ〜んぶ知って、ゲームをプレイすると、より「とんクラ」を楽しめる?

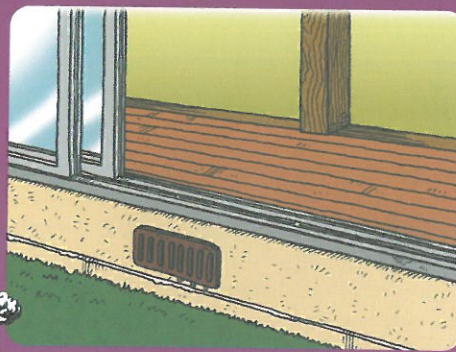
棚祭ハツ

HATSU 80歳

ズズッ

棚祭家のことならなんでも知っている表情豊かなおばあちゃん?

大正8年生まれ。80歳になろうとしているのに、まだまだ背筋もシャキンと伸びて、元気一杯のおばあちゃん。

飼い犬のペス、そして一見(?)温かい4人の家族に囲まれて、今日は待ちに待った誕生日のお祝いを迎える。密かに誕生日のあれをやるのを楽しみにしているのだ。

棚祭種男
TANEO 47歳

すべての災いを
背負い込んで
しまったように、
災いがふりそそぐ。
棚祭家一の
悲惨なキャラ!!

株式会社帝都開発に勤務する我らが棚祭家の大黒柱。一見ひ弱そうだけど、なんと学生時代はアメフトの二軍で大活躍!! 走る、ぶつかる、滑り込むはお手のもの!! そんな種男の滑り込みで母の悦子もモノにしたってわけ。

でも会社のデスクワークで、お腹も膨らみ、ぎっくり腰も経験する、ただの中年親父と化してしまった? この種男が、アメフトのボールの1,000倍の大きさの鉄球を相手に走り、ぶつかり、滑り込むとは……。

棚祭悦子
ETSUKO 40歳

はっ!!

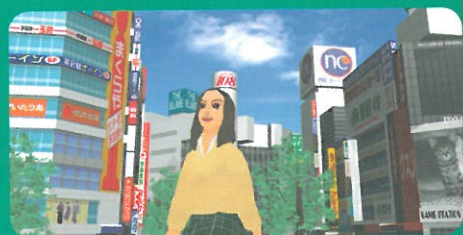
種男の妻。学生時代にアメフト部のマネージャーをしていたことから、種男と知り合い結婚。今ではリリカ、ツヨシの2児の母となっている。七宝焼教室に通い、一見普通の主婦なのだけど、実は種男に隠れて不倫をするというとんでもない一面もあるというから驚き。しかも相手は……???

買い物袋を
いつもぶらさげ
どこから見ても
普通の主婦だが…!!

棚祭リリカ

RIRIKA 17歳

!!よっ

サバゲー好き
インターネット大好きな
心やさしき硬派な
女子高生

棚祭家の長女。私立頓田女子校の2年生。護身のため、「けんか骨法」道場に通ったこともあるというバリバリの硬派でもある。サバゲー好きで、富士の裾野で迷彩服に身を包み、エアガンを撃ち合ったこともある。しかもインターネットのホームページも開設というから、驚きだよね。でも、ちょっぴり心はブルー。容姿が外人っぽいところから、DNA鑑定で、父・種男の子供ではないことを知ってしまう。

棚祭ツヨシ

TSUYOSHI 9歳

おばあちゃんの血を
引いているのか、
棚祭家で一番の
のんびり屋

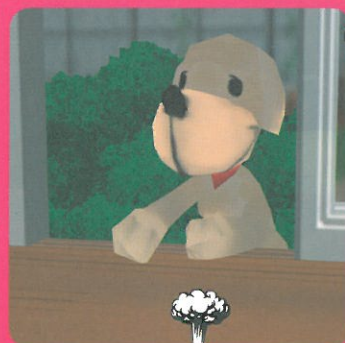
ん?

棚祭家の長男。都立東江戸川小学校3年。のんびり屋で、食べることが大好きだったため、一時は過食症で肥満体質になってしまった。でも、クラスの女の子の手前もあって、密かにダイエットを試みて、ちょっぴり体重も落ちてきたとか……。

ペス

(オス犬 2歳)

PESU

棚祭家、唯一のペット。人なつっこさと、愛敬は棚祭家一番。おばあちゃんにかわいがられ、幸せな棚祭家の一員。

その他 気になる人々

セクシーOLから、あぶない先生、
ぬいぐるみからUFOと
変なキャラの大集合がこのページだ!!

謎のOL 不二峰子
年齢不詳

帝都開発OLにして悪の組織の一員たる彼女の実体は?

世界征服と、一夫一婦制の廃止、ハムスターの解放を唱える悪の組織の一員。帝都開発OLは仮の姿。ベンジャミン博士の作ったUFO撃退秘密兵器を探し、銀行を襲う!!

不二峰子の子分たち
年齢不詳

セクシーOL不二峰子に誘惑された?

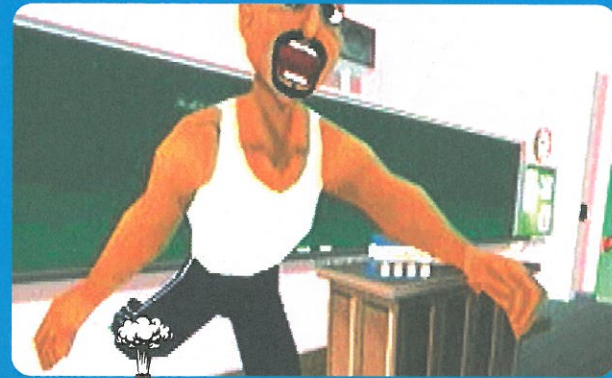
狼の仮面をかぶり、実体は謎。黄金の豚ベンジャミンを求め、銀行を襲う!!

ガングロ
17歳
(リリカのお友達)

ゲームの中で最もイケてるキャラ!! リリカの同級生なのだが、頭の中はマジで豆腐。でも、密かにファンが急増しているという噂。

緊迫先生・増本
年齢不詳

チョーク投げの名人!!

リリカのクラスの担任。変な授業そっちのけで、教室を抜け出す生徒、寝ている生徒に、チョークを投げることを生き甲斐と快感にしている。

謎の救命隊員

年齢不詳

大丈夫か？といいながら・・・心臓マッサージ器で電気ショックを与える

カルト問題探しに明け暮れて、瀕死の重傷患者に「大丈夫か?」といいながら、問題を出して、危篤に陥らせる。とんでもない救命隊員たち。

船の船頭さん

年齢不詳

棚祭家の家族がなぜかお世話になる……

今では希少価値の育毛ブラシで頭を叩きながら、お台場周辺を根城にする、とても面倒見のいい船頭さん。船も船頭さん同様かなり老朽化している。

UFO親子

？歳

リリカと宇宙を超えた友情で結ばれる？

ベビーUFO

マザーUFO

地球防衛軍のキャッチしていたUFOなのかは、定かではないが、謎の怪光線で、物体を大きくしたり、小さくしたりと、東京中を大混乱に陥れる。甘えん坊の子供のベビーUFOとリリカは厚い友情で結ばれる？

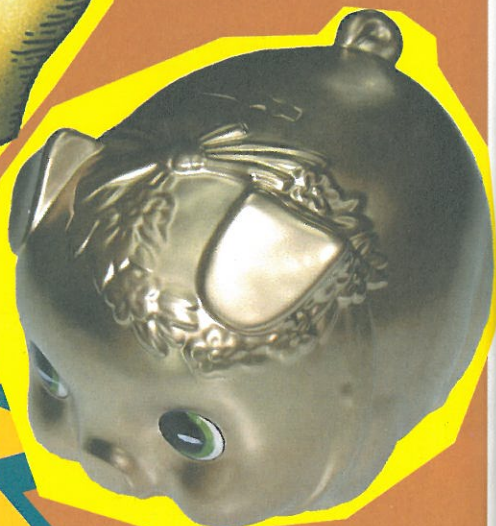
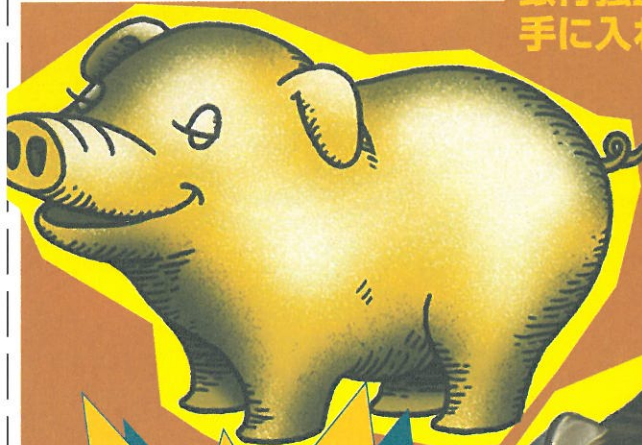
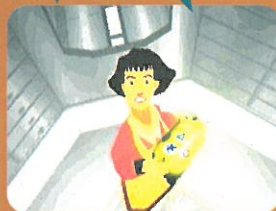
プリクマ

UFOの子供の怪光線を浴びて変身!!

もともとゲーセンでゲットできるぬいぐるみだったが、ベビーUFOの怪光線で巨大化し、東京を大パニックに陥れてしまう。

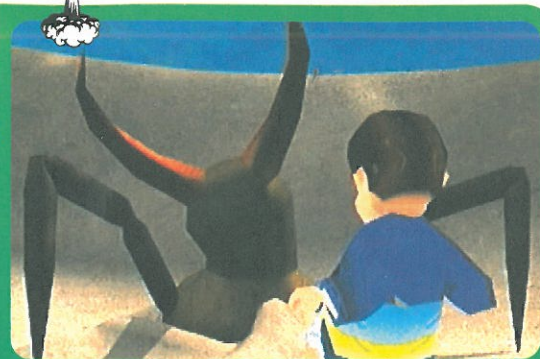
黄金の豚

不二峰子と一味が銀行強盗までして手に入れたかったもの・・・

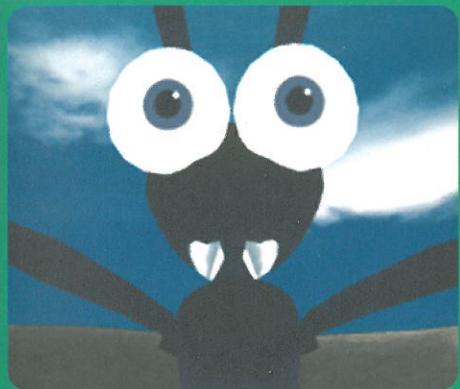
密かに地球に接近してくるUFO対策に、天才科学者ベンジャミンが開発した最終兵器ベンジャミンがこの「黄金の豚」だ。
悪の組織もこの最終兵器を狙っていた。悪の組織はベンジャミン博士の好きなエアパッキンを餌に、彼の誘拐を計画。最終兵器を手中に収め、世界征服の後、一夫一婦制の廃止、ハムスターの解放を狙っていた。
しかし博士は「黄金の豚」という言葉を残し、事故死する。

母 悦子もこの「黄金の豚」の事件に巻き込まれていく!

この「黄金の豚」は、えびす銀行の貸金庫に厳重に保管されていた。そして悦子は偶然悪の組織の事件に巻き込まれる。

アリジゴク

最初にツヨシを襲う敵!アリジゴクの砂は、ツヨシの足をすくう!!

怪光線でミクロ化してしまったツヨシを最初に襲うキャラクターが、このアリジゴクだ。

アリさん

虫であるアリとの友情が・・・

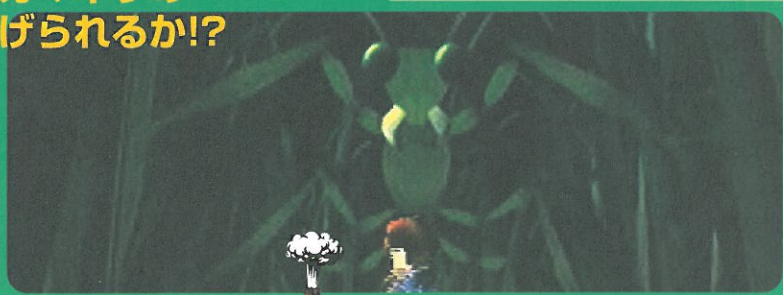
ツヨシの身体を踏みつける図々しいヤツ。しかしツヨシと友情が芽生え始める。

クモ

ツヨシを襲う2匹目の敵!!

巨大な蜘蛛の巣を張り巡らし、獲物を狙う。ツヨシはこの罠から逃れられるか!?

カマキリ

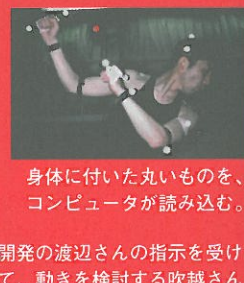
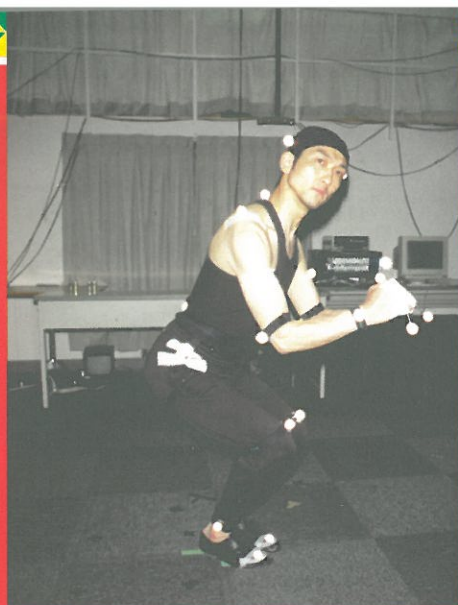
ツヨシを襲う敵!!すばやいカマキリの足から逃げられるか!?

すばやい足で、ツヨシを追いかける。ミクロ化したツヨシが、最後に戦う敵がこいつだ。

とんクラに使われてる モーションキャプチャーって何だ？

「とんクラ」の、リアルな動きはモーションキャプチャーを使っていた

動きをコンピュータにインプット それをゲームで再現!!

　モーションキャプチャーっていうのは、ゲーム上のキャラクターを、実際の人間の動きに合わせて動かすため、人間の動きをコンピュータに取り込む技術なのだ。
　コンピュータの技術なんてない昔から、アニメーションなんかでは、実際の人間の動きをムービーに撮影して、それから動画を作ったりしていた技術でもあるのだ。
　「とんクラ」のキャラの動きは、こんなモーションキャプチャーを駆使して、よりリアルな動きを再現している。
　実際の人間の動きは、パントマイムなんかでも有名な、吹越満さんが担当してくれたのだ。

開発の渡辺さんの指示を受けて、動きを検討する吹越さん。

身体に付いた丸いものを、コンピュータが読み込む。

顔の表情もモーションキャプチャーしている?

●キャラクターアクション●
吹越　満

　1965年青森県出身。ワハハ本舗出身で、現在はフロム・ファースト所属。
　個性的な演技と実力の持ち主で、CM、映画、テレビドラマや舞台に幅広く活躍する。
　最近では『殴る女』（フジテレビ系）『Right Eye』（舞台）などがある。

モーションキャプチャーを使ったロボットで、こんなのがあったらいい!!

　モーションキャプチャーで、動きをプログラムして、それをロボットに覚え込ませたら、とっても便利だ。でも頭の中まではモーションキャプチャーできないか……。

- ●凄腕の料理人の、モーションキャプチャーを使ったロボット
- ●凄腕の指圧師の、モーションキャプチャー使ったロボット
- ●凄腕の風俗のおねえさんを、モーションキャプチャーしたロボット
- ●自分をモーションキャプチャーして、自分の代わりに仕事をしてくれるロボット
- ●自分をモーションキャプチャーして、自分の代わりに学校に行ってくれるロボット
- ●自分をモーションキャプチャーして、自分の代わりに宿題をしてくれるロボット
- ●ついでに自分の代わりに寝てくれるロボットと、トイレに行ってくれるロボット

攻略ガイド

とんでモクライシス!

とんでモクライシス!™

ゲーム攻略を始める前に

いよいよゲーム攻略。でも、ゲームを始める前に、ちょっと知っておくと便利なページがここだ。ちょっと目を通しておいてね。

その1 気楽に遊ぼう……でも ステージクリア間の セーブはちゃんと

この「とんクラ」は、種男、悦子、ツヨシ、リリカの4章で構成されている。それぞれの章はいくつかの話で区切られ、その話の中にステージが用意されているのだ。

でも、ステージをクリアしても、各章の話が終わらないと、セーブすることができない。これがこのゲームのミソ。

各ステージはいろんなミニゲームで楽しく遊べるんだけど、難易度の高いステージもあるので、ゲームを楽しく先に進めるには、ちゃんとセーブをしておいたほうが、絶対に楽だよ。

●セーブ方法●

それぞれの話が終わると、セーブ画面が登場するので、方向ボタンで「セーブ」を選んで、○ボタンでセーブ。セーブは3カ所できるので、大事なポイントは、それぞれの場所にセーブしよう。

その2 難易度の高いステージは ミニゲームで練習

この「とんクラ」、メインのゲームの他にミニゲームが用意されているのだ。内容はメインゲームを単体で遊べるモードだけれど、ちょっぴりいじわる!

セーブポイントまでたどり着いて、セーブをしたときだけ、そこまでの各ステージをミニゲームとして遊べるという仕組みになっているのだ。

セーブしたデータをロードして、左上の画面が出たら、方向ボタンで一番右のミニゲームにカーソルを合わせて、○ボタンでミニゲームに入ることができる。

このミニゲームの中に、今までクリアしたステージがそれぞれ表示される。もちろんクリアしてないステージは「レンタル中」となっていて、プレイはできない。

でもこのミニゲームで何度も遊べば、今後のステージクリアには、非常にいい練習にもなるのだ。

なぜって、よく似たゲームがいくつかあるので、各ステージのクリア方法を単体で覚えられちゃうからだ。

これを利用しない手はないよね。

ミニゲームに入ったら、遊べるゲームにカーソルを合わせて○ボタン!!

その3 やっぱりみんなで ワイワイやりたいよね

やっぱりこのゲームはただものじゃない。ミニゲームの集まりだといっても、なめてかかると、クリアは難しいぞ。

プレイする人によって、得意なゲームもさまざまだと思う。そこで、やっぱり友だちや、彼女、彼氏と一緒にワイワイ遊んだほうが、ゲームは、より面白くなるのだ。

2コントローラは、ブーイングや歓声なんかもできちゃうので、プレイしている相手にチャチャを入れて、ガンガン盛り上がって遊んじゃおう!!

ミニゲームには「とんクラ」くんが登場する。

「とんクラ」くんが、このミニゲーム終了時に評価をしてくれちゃうのだ!!

第1話

父・種男の章

「さらば帝都開発」

会社で、いつものように終業体操をしていた種男を、巨大な鉄球が襲う!! 壮絶なピンチピンチのプロローグが幕を開ける!!

STORY

種男の勤める帝都開発は、超高層のクライスラービルの98階にある。いつものように終業体操を始めて、セクシーOLの不二峰子にもほめられながら、気持ちのいい汗を流していた。そこへ突如、窓から鉄球が飛び込んでくる!!

ワンポイント

4つのステージ。何といっても「めま～い」がムズい!!

この種男の章の第1話は、鉄球との追いかけっこだ。逃げても、避けても、鉄球は種男目がけて迫る。

鉄球を中心にした4つのステージ。中でもムズいのが、何といってもステージ4の「めま～い」。ポールの上を渡りきるだけの簡単な内容だけど、これがなかなかクリアできない。でも、ここさえクリアできれば、初めてのセーブポイントが待っている。

タネオーダンスフィーバー

それでは、みなさん。今日一日のストレス解消に終業体操をしましょう。

セクシーOLの不二峰子のリードで、終業体操が始まる。

はちきれて、こぼれ落ちそうなナイスバディを、ブルブルと震わせて踊る不二峰子のリードで、社員一丸になって体操がスタート!!

峰子のセクシーポーズを眺めている暇はない!!

ステージは3つのパートに分かれている

画面に表示される、方向キーと○×△□ボタンを、リズムに合わせて同じようにタイミングよく押すだけ。最初の3回はスピードが遅いので簡単だけど、後半の3回がムズいので注意!!

テレビ画面に紙を貼ろう!!

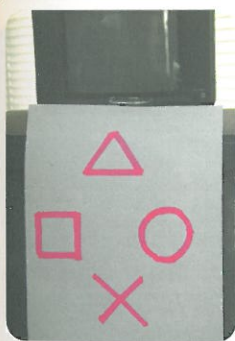
簡単に思えるこのステージ。でも画面を見ながらのボタン操作は、なかなかムズい。

方向キーの操作に慣れていても、○×△□の位置がわからないで、テンポに合わせたボタン操作が遅れてしまう。

とくに後半のスピードが速くなる3回は、頭が爆発する。

そこでテレビの下や横に、○×△□を書いた紙を貼って、紙とテレビ画面を見ながら操作すると、楽にボタン操作できる。

ボタン操作の確認のため、手元を見てしまうと、クリアはムズいぞ!!

STAGE 2

ボーリングインフェルノ

セクシーポーズによだれを垂らしていた種男もステージが終わると、突然窓から鉄球が飛び込んできてびっくり!!
たくさんの社員の中から、なぜか種男目がけて鉄球が襲いくる!!
さぁ、種男と鉄球の壮絶なバトルの始まりだ!!

このステージもゴールへたどり着くために3回!!

最初はひたすら○ボタンを連打!! ただし、スタミナドリンクが減らないように、連打のタイミングをスタミナドリンクの消耗度が少ないように合わせるのがコツ。2回目、3回目は障害物が登場するから、うまく方向キーで障害物をジャンプしながらクリアしなくてはならない。

やっぱおすすめ 連射 コントローラ

サードパーティーのコントローラの中に連射機能が付いているものがある。もし、持っていたら使ってみてほしい。連射モードにしておきながら、スタミナドリンクの減り具合をよく見てプレイすると、楽にクリアできる。
ただし、障害物があるので、方向キーで避ける必要があるぞ!!

STAGE 3

死刑台の高層エレベーター

エレベーターに逃げ込み、廊下を転がる鉄球から逃げきったと思ったのもつかの間、何と鉄球はエレベーターの上に落ちてきて、エレベーターの天井を突き破ろうとしている!!
鉄球の重さに耐えきれず、98階から急降下するエレベーター。ピンチはさらに大きくなる!!

エレベーターが一度止まったと思って安心するな!!

このステージは、ひたすら○ボタンの連打、連打、超連打だ!!
なんと連射コントローラでは、連打が遅いというとんでもないステージ。しかも頭上から、さまざまなモノが落下するので、方向キーで避けなくてはならない。そしてさらに、この連打を2回続けることになる。

ぎょえ〜!!

コントローラに 電動 マッサージ器!!

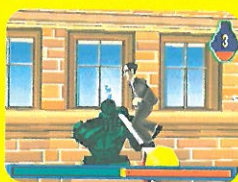
うひょ〜!! 肩こりに良く効く、電動マッサージ器。こいつを強にして○ボタンに密着!! これさえあれば、方向キーの操作で落下物を避ければ、このステージはクリアだ!!

STAGE 4

めま〜い

鉄球からなんとか逃れられたと思ったら、こんどは窓から放り出され危うくポールに引っかかる種男。
ピンチもさらにパワーアップ!!
高層ビルの上昇気流は激しい。風にあおられながら、種男はポールを渡って、ビルの中へ戻ることができるのか!?

一番ムズい、第1話の難所!! 余裕メーターをばっちりためて、ここへのぞもう!!

うひ〜っ!! バー中央の緑の場所で止めるのは、至難の業っす。

失敗すると、バランスを方向キーで調整するのだが、これが超ムズい!!

○ボタン操作をタイミング良く行って、画面下のバーの緑の場所で止める。これを繰り返して、ポールのたもとまでたどり着くのだが、このバーを止めるタイミングがとても難しい。

失敗すると、バランスを方向キーで取るゲームに切り替わる。風速に注意しながら、中央に合わせよう。

このステージクリアでやっとセーブができる!!

第2話 父・種男の章

「種男爆発5秒前」

鉄球から逃れた種男
救急車で病院に運ばれるはずが
さらに次なるピンチと
お色気が待ち受けている!!

担架でGO!

救命野郎Aチーム

恋と花火とツボと観覧車

STORY

98階から無事生還……。そんなわけはない。気がつくと、救急車の中で目覚める種男。この救急車に同乗している救命隊員がとんでもない奴らなのだ。電気ショックは与えるはの、次なるピンチ!! しかし後半は、ムフフのOL峰子との熱いエピソードも盛り込まれているぞ!!

CG漫画 種男の恋？

パ〜ポ〜
パ〜ポ〜

うわっ!!

ガタン!!

ゴロゴロゴロ

ひぇっ!!

ん？

はぁ〜い

STAGE 5

救命野郎Aチーム

鉄球から逃れた種男は、瀕死の状態？　救急車の中で目覚めたのはいいが、同乗していた救命野郎がくせモノ。「大丈夫か?」といいながら、次々に問題を出してくる。間違えると恐怖の電気ショックを食らう!!

おい、大丈夫か？

セーブ後最初のステージ 問題のパターンを覚えればラク！

次々にわけのわからない問題を出してくる救命野郎。10問答えられればクリアできるのだが、問題がムズい。しかも続けて2問間違えると、電気ショックをくらう!!　おいおい種男はまだ死んじゃいないっつ〜のに!!

突然の難問、珍問に戸惑って、最初は×ばかりくらい、電気ショックで余裕メーターがガンガン減少してくる。

でもセーブ後最初のステージだ、何度かチャレンジすれば、同じ問題に出くわすはず。ここはじっくりクリアしよう。

まだ、死んでない!!

この救命野郎のひとりが、悦子の章にも出現？

ここに出現!!

このステージに登場する救命野郎。その中のひとりが、悦子の章の第1話の最初に登場する。すっとぼけて、街の中を歩いているじゃないか!!　おいおい、うろうろしながら瀕死の患者探しをしているのか？

く〜っ!!　悦子も電気ショックを食らったら、たまったもんじゃないぞ!!

STAGE 6

担架でGO!

救命野郎の過酷な仕打ちに悲鳴をあげたのか、それとも救命野郎が種男いじめに飽きたのか。

ストレッチャーともども、種男を救急車から放り出し、立ち去っていく。

暴走するストレッチャーに乗ったままの種男は何処へいくのか?

運さえ良ければラクラククリア!!

ストレッチャーに乗ったまま、道路を逆走する。障害物や車、バイクをかわしながら、ゴールへたどり着かなくてはならない。

方向キーの左右でかわしながら、突き進むのだが、それほど難しいステージではない。

落ち着いて障害物や車の隙間を縫っていけば、あっと驚くステージクリアが待っている。

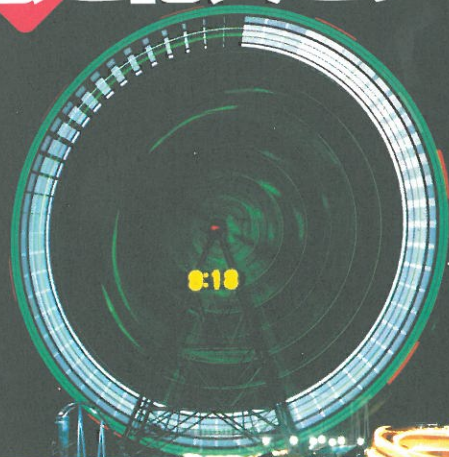
こんな場所ってあるか?

種男が逆走する、この道路。遠景には高層ビルの夜景が見える場所だ。実際にこんな場所があるのだろうか? と探してみると、どうやら下高井戸方面が怪しそうだ。

だからといって、ストレッチャーに乗っての再現はちょっと無理かも……。

うわ〜!!

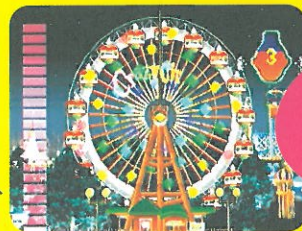
STAGE 7

恋と花火とツボと観覧車

キュヒー!! なぜか道路に立ちはだかったあの鉄球。ぶつかり、はね飛ばされた種男が気がつくと、あの悩ましいセクシーOLの峰子の足、太股、バストが……。

峰子となぜか観覧車で指圧をするのだが……。

なめてかかるとゲームオーバー!!

観覧車の中で、峰子と2人きり。峰子に指圧をして、「あぁ〜ん!!」と言わせたらゲームクリア!! 方向キーの操作と指圧ポイントを押す○ボタンで、見事指圧のツボを探り出すと、峰子が「あっああ〜ん」ともだえ苦しみ、声を出す。ツボを探り出したら、ひたすら連打。ついでに電動マッサージ器の連打で、「そこそこそっこ〜!!」と、声を上げさせてしまおう。でも、なめてかかるとクリアはムズい!!

そ、そこ〜

あの夏木マリが声を出しているのだ!!

この峰子のセクシーボイスを大女優、夏木マリが担当しているのだ。

当初は、無理と思っていたキャスティングも、「とんクラ」のプロデューサー、関大先生の、熱烈なプッシュもあり、実現可能となったのだ。

人間やってみるものだぜ!!

すごい、すごい、すごいじゃないか!!

夏木マリと思えば、ついついコントローラにも力が入る。連打、連打で、夏木マリをイカせてしまえ!!

ちなみに、オチも、ちゃんと用意されているから、お・た・の・し・み。

棚祭家を探せ!!

ゲームをプレイしながら、棚祭一家の足取りをたどっていくと、なんとなく棚祭家の家が見えてくる!!

リリカが地下鉄で渋谷へ

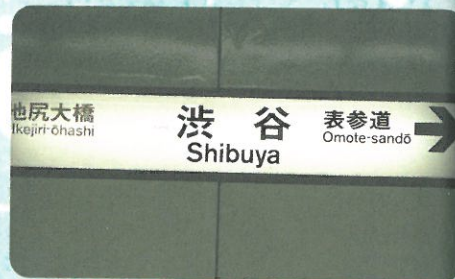
リリカは、地下鉄に乗って渋谷にあるドラッグストア「キヨモトマツシ」に買い物に出かける。

ゲーム上のムービーをよく見ていると、リリカの乗る地下鉄は半蔵門線(東急新玉川線)と判明。なぜなら降り立つ地下鉄渋谷駅の看板に、「池尻大橋・渋谷・表参道」と表示されているからだ。

実際に渋谷駅の看板を探したら、下の写真のような看板になっていた。でも、やっぱり見上げたほうがかっこいい。これはゲームならではの演出だ。

渋谷で見つけたハチ公の制服!!

リリカの足取りをたどりながら、取材を続けてみた、4月。

なんとあの忠犬ハチ公が、都知事選投票日のタレ幕をまとっていた。なかなかかわいい姿だね。

悦子が恵比寿周辺でお買い物

母・悦子が銀行に出かけるシーン。ここで悦子がいるのは恵比寿であることが判明。買い物袋をぶらさげて、ふだん着で出かけるのだから恵比寿にかなり近い場所に家があるに違いない。

ただし、悦子が普通の主婦ならばなのだが……。ここいらへんの推理は、ちょっと難しい。買い物袋をぶらさげて戦闘機に乗ってしまうのだから、アメリカからふらっと来ても変じゃない……。う〜む……。

棚祭家は住みやすい家のようだ

棚祭家は、平屋の建物だ。そう考えると、昔から今住んでいる場所にいたのだろう。繁華街からちょっと外れた場所かもしれない。

**きっと、渋谷、恵比寿、池尻大橋…
この三角地帯の
魔のトライアングルが…
風水の大凶が…
棚祭家を襲ったのかも!?**

地下鉄　銀座線・半蔵門線
山手線　至原宿
表参道
京王井の頭線
神泉
渋谷駅
地下鉄・半蔵門線
池尻大橋
恵比寿駅
山手線　至目黒

きっとここいら辺が
棚祭家の所在地だろう

第3話

父・種男の章

「東京湾大炎上」

STORY

峰子に時限爆弾を観覧車に仕掛けられ、あわてて飛び降りた種男は東京湾に真っ逆さま。しかし無事に泳ぎ着き、あたりを見回すと、戦闘機や自衛艦が空を覆うUFO目がけて攻撃を開始しようとしていた……。

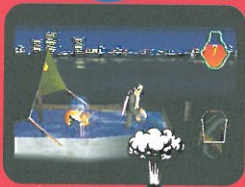
いまさらタイタニック

インデペンデンス・ベイ

暴走通勤快速

ワンポイント 種男の章ラストだけのことはある それぞれさすがに難易度が高い

この第3話は、3つのステージで構成されている。しかし、それぞれのステージの難易度が高いので、第3話に入る前に、ちゃんとセーブをしておくことは大切だ。
種男の章も最後だ!! がんばれ!!

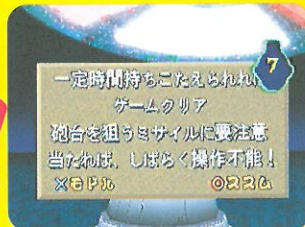
STAGE 8

インデペンデンス・ベイ

リリカから携帯に電話が入り、夜空を覆うUFOを助けてくれといわれる。助けろって、相手は自衛隊の戦闘機F15イーグルでっせ!! そして海には最新鋭のイージス艦やら自衛艦がうようよ。

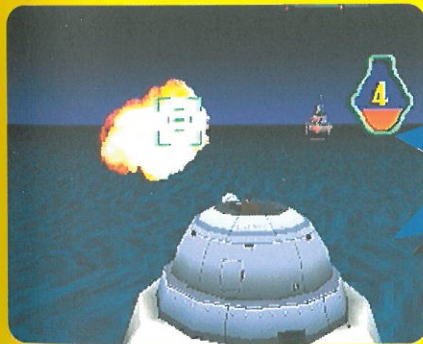
このステージは章の始まりとしてはけっこうムズイ!!

トラックボールタイプのコントローラがあれば～!!

攻撃させちゃう

一定時間持ちこたえられれば ゲームクリア
砲台を狙うミサイルに要注意
当たれば、しばらく操作不能!
×モドル ◎ススム

リリカの頼みで、マザーUFOを攻撃するミサイル目がけて、砲台(何でこんなものあるんだ)から弾を発射し、UFOへの攻撃を阻止しなくてはならない。
なんか昔のゲーセンでも、見かけたタイプ。このときは、トラックボールがあったので、操作が楽だったけど、これをコントローラでやらなくてはならない。第3話の最初だけど、意外にムズい。砲台を狙ってくるミサイルもあるし、心してかかろう!!

マザーUFOを救え!!

STAGE 9

いまさらタイタニック

お母さんUFOを救ってもピンチは続く。海に放り出され、船の船長さんに救われる。しかしこの船も超老朽化していた。つい船の中央にある栓を引っこ抜いてしまい、怒濤のごとく船に水が……。

これも電動マッサージ器が有効だ!!

浸水する水。○ボタン連打で水を汲み、×ボタンで海に捨てる。でも、空からは船長さんは落ちてくるし、気を抜けない。でも連打は電動マッサージ器が有効だぞ!!

ゴールまでメートル表示をよく見て操作!!

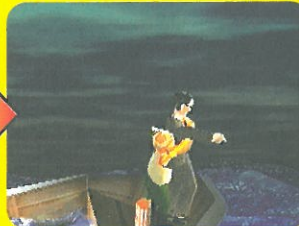
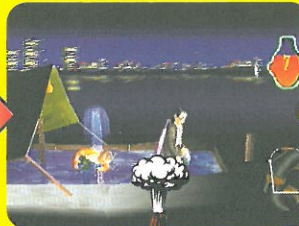
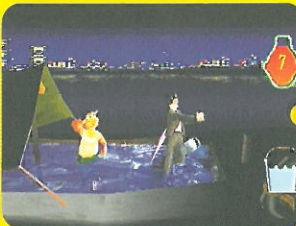
育毛ブラシなんて今どき売れない…

いいって事よ!! とても親切な船長さんに助けられ、涙なみだ……。育毛ブラシで頭なんて叩いて、今はアデラ〇〇だって。

船の浸水が激しすぎるっす!! 汲んでも次々に浸水。でも船頭さんが栓を押さえてくれているっす!!

船長さんも押さえきれず、怒濤の浸水!! さらに空から船長さんやら、いろいろ降ってくる。

とうとう船を救えないと、「いいって事よ」とは言わず、船長さんも大激怒。とほほで～～す。

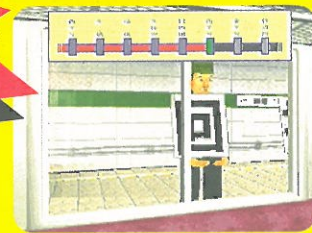
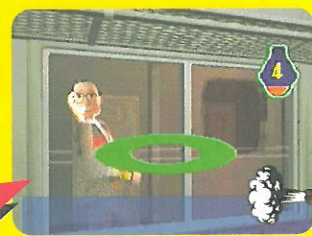
STAGE 10

暴走通勤快速

種男は突如、地下鉄の中に。そこにも峰子の罠が……。かわいいヤツほど、いじめたくなる? 地下鉄の座席には、時限爆弾が仕掛けられているのだ。時間内にホームの看板通りにボタン操作するのだが、けっこうムズい。

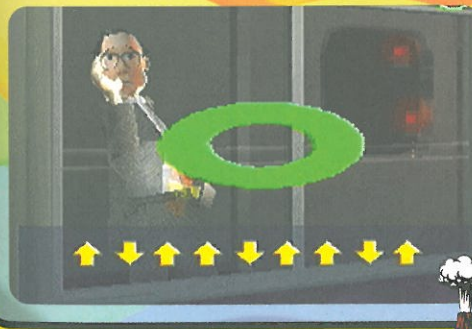
あわてずさわがず画面をよく見てボタン操作!!

最初はホームの文字も、あわてなければよく見えるし、指示されるボタン操作も楽。でも、だんだん文字もひっくり返っていたり、操作の指示も難しくなる。それでも最終駅まで、たどり着かなくてはならない。

だんだんボタン操作が難しくなっていく!!

簡単攻略紹介 ビデオで攻略

この「暴走通勤快速」。モニターを見ながら、瞬時に操作方法通りに操作するのはムズい。

つい手元のコントローラに目がいってしまい、モニターの文字を読み忘れてしまうこともある。

画面の指示は、いくつかのパターンがあるので、何回かビデオに画面を取っておいて、メモをしておこう。そしてパターンを覚えておいて操作すると簡単だ。

馬鹿ゲー

とんでもクライシス!を作った人たち

一見ハチャメチャな『とんでもクライシス!』このゲームができあがった裏には、やはり偶然と奇跡が渦巻いていた!!

大阪の通天閣でアイデアが閃く!!

関　ゲームのアイデアは、1997年の夏に、出張先の大阪の通天閣を同伴した会社の後輩と歩いているときに閃いたんだ。

通天閣から、タクシーに乗って運転手の人に「この辺って危ないんですよね?」って話したら、「遅い時間にうろうろしていると、身ぐるみ剥がされちゃうよ〜」って言われたんだよ。

このときに普通の人が、次々にピンチになるゲームってどうかなって思ったんだ。

でも当時は、家族の物語は入ってなくって、映画のクライマックスみたいに次々ピンチピンチの連続みたいなゲームってアイデアだったんだね。でもタイトルはすでに『とんでもクライシス!』って浮かんで、すぐに帰ってから企画書を書いたわけ。

で、ゲームにするにはゲームデザイナーが必要でしょ?　そこで前から知り合いだった西君に電話したわけ。「どう?」って。西君は「いいんじゃないですか」っていうもんだから、「やった〜!!」って思ったんだよ。でも、「僕はできませんね」って冷たい返事が返ってきたんだ。実は西君このとき『moon』というゲームの追い込みで忙しかったんだ。

西　そう、そのときはすごく忙しかったんですよ。でも話だけ聞いているとめちゃめちゃ面白かったんですよ。

僕はず〜っとゲーム業界にいるので、企画を持ってくる人たちの話を聞くとすごいのばかりなんです。

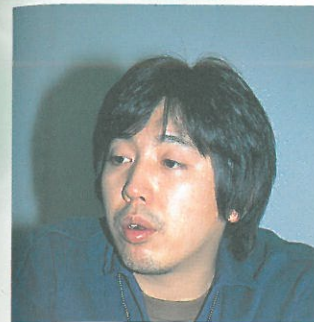
RPGの企画で「このゲームすごいんですよ!!　ドラゴンが3匹出て来るんですよ!!」なんて……。そんな話ばかりだったけど、関さんの話は切り口が全く違って、面白い!!　って思ったんです。

でも、そのときは抱えているゲームのマスターアップ前だったんで忙しくて、「とにかく手伝えるだけ手伝いましょう」って話になったんです。

で、週1日ゲームの打ち合わせをしましょうということで、話が始まったんです。

関　それから西君の会社の社長さんがポリゴン　マジックという開発会社を紹介してくれたんだよね。偶然最初からスタッフがベストマッチングだったかもね。

●ゲームプロデュース　関　智●

1957年東京都生まれ。日大芸術学部映画学科卒。株式会社頸文社入社。西海岸暴走族を激写した長濱治写真集『ヘルズエンジェル』、YMOのマニュピレーター松武秀樹『たった一人のフルバンド』など話題作を手がける。その後フリーとして、『POPEYE』『BRUTUS』『宝島』など時代をリードするカルチャー誌の企画・編集を担当。徳間書店に入社後、SF専門誌『SF アドベンチャー』編集部に在籍し、デジタルコンテンツ開発局に異動。『銀河英雄伝説』をプロデュース後『とんでもクライシス!』を制作。

ゲームに関しては、一家言を持つ西氏。

酒飲んでアイデアをたくさん出し合った

関　最初は予算も少なかったんだよね。「どうしようか?」って西君に言ったら、「宣伝しなきゃ、だめっすよ」って言われて、博報堂さん、凸版印刷さんにも加わっていただいて予算も増えた。

西　最初はゲームができるかどうかって感じじゃなくって、集まったらみんなでアイデアをたくさん出し合うところから始まったんすよ。

関　毎回B5の紙にアイデアを書いて持ち寄って、それぞれのアイデアを匿名にして評価するとこから始まったわけ。

そのアイデアすごくたくさんあったよね。

西　すげ〜、たくさんありましたよ。ほんと。それで、アイデアを出し合っているうちに方向性が決まり始めてきたんすよ。でも、家族の話っていうのは後から付いたって感じかなぁ〜。ネタの出し合いから始まったから、システムなんて考えてなくて、バラッバラにアイデアを出してたわけっす。

ただ、基本は成長していくとか、レベルが上がるとかじゃなくて、とにかくピンチピンチピンチの連続、それを回避回避っていうノリにしようってことは決まったんですよ。

関　誰でも遊べて、解説書なんて読まなくても遊べるって感じ。ゲームセンターのイメージはあったよね。最初はボタンひとつで遊べるゲーム……。なんて感じもあった。そんな感じで進んでいって、最終的に家族が設定に加わったわけ。この家族は西君のアイデア。西君はいい話好きで、最終的に涙入れたイイ話ってことで家族。それと香港映画みたいなばかばかしさをミックスしたようなはちゃめちゃなゲームってことで、まとまっていったんですよ。

西　最初は企画会議で、めちゃめちゃ酒飲んでたんすよ。で、みんな話が盛り上がると映画の話になっちゃって、けっこうゲームにもそこら辺が反映されてオマージュされてるんですよ。

「とんクラ」の裏話で盛り上がる、西氏とポリゴンマジックの藤原氏。

●ゲームディレクター　西　健一●

1967年東京生まれ。映画の道を志す青年だったが、映画館に併設されたゲーセンでスペースインベーダーとの運命の出会いで、ゲームジャンキーと化す。リハビリを経て、'96年、友人数人と(有)ラブデリックを設立する。通好みのPS用ソフト『moon』を世に送り出す。『とんでもクライシス!』ではゲームデザインを担当。犬好き、パリ好き、クラブ好き、酒好き、活字&女好き、構成主義(自称)という変わり者。

最初に話を聞いたときは、かかわりあいたくなかった

渡辺　会社に関さんたちが来たとき、企画の人たちを集めて会議が始まって……。

そのときは、今とは全然内容が違っていたんですよ。あまりにもひとつひとつのアイデアがバラバラで、これはゲームになるのかなぁって思ったんです。

車に乗って走っていたらブレーキが利かなくなって、車にぶつかって川に落ちて……。ただ、イベントが続くって感じの話。

で、最初は関さんたちのゲームの企画にかかわりあいたくなくて、僕に回ってこないように、知らんぷりしてたんですよ。でも「企画の人たちは、あした会議をするから集まってくれ」って上の人に言われて、「やばい、どうしよう……」って思ったくらいなんです。

でもそのときに西さんが、家族を入れて、ゲームの内容を説明してくれてから、面白そうだなって思ったんですよ。

ゲームの要となる部分を、現場として制作・担当した渡辺氏。

関　そうそう、最初は『インディ・ジョーンズ』みたいなピンチピンチの連続ってだけのゲームだったんだよね。

ふじわら　『インディ・ジョーンズ』というか、大変だなっていうのが第一印象。

でも、西さんが家族っていう柱を作ってくれたおかげで、ゲームが見えてきたんです。

その後、みんなで集まって企画を持ち寄り始めて、ゲーム作りが楽しくなってきたんです。

ゲームが始まると1年ぐらい拘束されるし、ひとつのテーマに縛られてしまう。でも「とんクラ」ってたくさんのミニゲームが入っているから、アイデアを持ち寄れるし、1本のゲームとしては物足りないけれど、昔作りたかった小さなアイデアがたくさんあって、それを持ち寄れるので加わってからはとても楽しかった。

関　で、最後に年末にアイデア大賞大会を開いて、いいアイデアがあったらコンパニオンの女の人とデートができる……。なんて、盛り上がったんだよね。でも、僕が大賞取ったけど(笑)。

ふじわら氏は、寡黙ではあるが、本当のところはどうなのだろうか……。

●ゲーム開発　ふじわら　かつひと(ポリゴン　マジック)●

1968年大阪生まれ。京都市立芸術大学美術科で彫刻を専攻。大手おもちゃメーカー開発担当を経て、ゲームソフト会社ポリゴンマジックに入社。『とんでもクライシス!』を担当する。ゲーム会社に勤務するかたわら、現代美術二等兵と称し、数々のグループ展を京都で開催。また、『たけしの誰でもピカソ』のアートバトルで高い評価を得て、チャンピオンを何度か獲得するという変わり者。

左は、ふじわらかつひと氏自作の種男フィギュア。

ほんとに偶然、夏木マリさんの声を入れられた

関　夏木マリさんはもともと好きだったんだよね。それで夏木さんにも加わってもらいたいって思ってたんだよね。それで関係者に話をしたら、「無理だよ」って言われちゃったんだ。っていうか「そんなバカな役には、俺が加わってもらいたくない」って言われちゃって……。

無理か～ってがっかりしていて、別件で夏木さんの話を別の人に話したんだ。そしたらその人が「本人に聞いた?」って、「本人には聞いてないよ」って言ったら、「夏木さんの事務所はうちの上だから聞いといてやるよ」って言ってくれたんだよね。

それですぐに電話がかかってきて「会いたい」って話になったわけ。

でも夏木さんっていったら、大御所でしょ、ひとりで会いに行くのは、ちょっと怖いから、西君と一緒に行ったわけ。

西　関さん、夏木さんの事務所の社長に話すときビビってましたよ。

関　ビビったっていうか、路線が違うから。芸能プロダクションの社長に、「夏木マリさんにゲームのセクシーボイスをお願いします」というのが、あまりに的ハズレだったら、気まずいじゃない。

でも社長が「いいっすよ」って鶴の一声。それで決まったんだよね。それと鶴光さんには、オチ部分で声を入れてもらったんですよ。

ボツになった膨大なアイデア

ミニゲームのアイデアは、ふんだんに検討された。膨大なアイデアの中にはリリカのパンチラゲームを含め、面白そうな内容も多い。

←制作者の本音が見えるボツアイデアのリリカパンチラゲーム。

マグネットでGOGOGOの巻

ナンパやスカウトをくぐり抜けろ。

渋谷を歩くハーフのリカは注目の的。
今日もナンパやスカウトが付けてくる。
上手く人を選び、デビューできるか、選択もの。
1AV のスカウト
2売れない芸能プロ
3超 OK なプロダクション
4ただのナンパ

→これもリリカのミニゲーム。けっこうリリカはお気に入り。

●ゲーム開発　渡辺　貴之(ポリゴン　マジック)●

1966年東京都板橋区生まれ。旅を好む放浪癖があり、高校2年のとき、北海道に野宿旅行をする。これをかわきりにスーパーカブ日本一周、サンダル履き世界一周の経験もある。'90年某大手アミューズメント会社に入社。TVゲームには興味が無かったが、新人研修時に課題作成の為、徹夜したことがきっかけでTVゲーム製作部署に配属。数本のタイトルを手掛け、退社。旅に出る。サンダル履き世界一周の旅から戻り、ポリゴン全盛のゲームに焦り、名前にひかれ「ポリゴンマジック」入社。現在某大学にて心理学を勉強中の大学生でもある。

第1話 母・悦子の章

「主婦は見ていた!」

STORY

おばあちゃんの誕生日のお祝いのために、夕飯はグンと奮発した豪華な料理の予定なのか。母・悦子は、お金を引き出すためにか、銀行に立ち寄る。しかし、この銀行は、あの最終兵器が眠る「えびす銀行」。悦子が銀行に入ると、狼のお面を被った強盗が、武器を持って銀行を占拠していた。悦子のピンチはここから始まる。

気になる悦子の買い物袋の中味

なんとも、どこにでもある悦子の買い物袋。最近はハロッズの手さげ袋なんかを持って買い物をする主婦も目立つが、悦子の買い物袋は、オーソドックスなスーパーのビニール袋と、カゴってところがいいよね。

この買い物袋の中身がとても気になるのだが、この悦子の章・第1話「目方でポン!」で、悦子の買い物袋の中身が、少しずつ判明する。

なんと、水牛の角なんて入ってたりしている。いったい悦子はどうしてこんなものを……。ここいらへんは、悦子の家計簿で謎を推理しているぞ!!

STAGE 1

狼たちの午後いち

強盗に見つかると、ライフルで撃たれ、ゲームオーバー。

ソファーまで近づけば、入り口まではすぐ。強盗に見つかるな!!

コントローラ操作がうまくいかないが、あわてずに操作すればラクにクリア!! でも、意外と難しい

このステージは、銀行の4つの防犯カメラで強盗と悦子の位置を確認しながら、強盗に見つからずに銀行の入り口までたどり着くというゲームだ。

方向キーの操作など、スローモーションっぽくって、操作が鈍い。でもあわてずに、まずは、悦子のいる位置から、左のソファーへ移動しよう。

移動がうまくいくと、モニター画面が切り替わり、入り口が映し出される。こうなったら、強盗に見つからないように、一気に入り口まで移動して脱出しよう。

STAGE 2

目方でポン!

何で悦子はこんなに買い物をしているんだよ。カゴの中身はすごい量。

L・Rボタンでカゴを替えて、中身の移し替えをする。

悦子の買い物袋にあるものと「黄金の豚」の目方が合えばクリア!! 意外に、これが難しい

悦子の買い物袋の中身を移し替えて、「黄金の豚」の目方と合えばクリアできる簡単なゲーム。でも、悦子の持っている品物の重さがまちまちで品数が多い中から、6個以内でドンピしゃにしなくてはならないのだ。最初に1つ移して、□ボタンで「黄金の豚」との差を確認して、「黄金の豚」の重さを出しておくといいぞ。コツは、最初に重いモノを移して、調整用の品物で目方を合わせること。重さはランダムで4種ある。重さが手頃な、温州みかんや鯖の水煮がおすすめ。最後に下一ケタの数字を調整しよう。

悦子の家計簿

今日のおかずはなんだろう？ 買い物袋の中身と、母悦子の家計簿の中に、隠された謎がある……かも？

実は、ステージ2の「目方でポン!」を何度もプレイしてみると、主婦悦子の買い物袋の中身が微妙に変わってくる。
しかもよく見てみると、とんでもないモノまで入っている。
実はここに悦子不倫の秘密が隠されているのだ!!
「武器マガジン」は、地球防衛軍の隊員・三浦が頼んだもので、水牛の角と、クマの手は、絶倫三浦の精力剤なのかもしれない。く〜っ!!
三浦の手ほどきで、あの垂直上昇ジェット機も楽々操縦してしまうのか……。う〜む、恐るべし普通の主婦悦子!!
父ちゃん種男がんばれ〜!! 水牛の角とクマの手だ〜!!

	24 月曜日・赤口		25 火曜日・先勝	
	買ったもの	金額	買ったもの	金額
主食・副食	練馬大根	248	ニンジン	98
	白菜	192	タマネギ	105
	鯛	980	オオバ	198
	原始肉	4800	キャベツ	198
	鯖の水煮缶詰	256	温州ミカン	98
	鯵の開き	298	トマト	105
嗜好品	水牛の角	3800	クマの手	9800
外食	なし	なし	なし	なし
食費合計		10574		10602
日用雑貨	ティッシュ	98×5	ティッシュ	98×2
	武器マガジン	3万×2		
	なし	なし	なし	なし
	なし	なし	なし	なし
衣料品	なし	なし	なし	なし
医療美容	ポーション	200×2	やくそう	50×5
教育費	なし	なし	なし	なし
交通費	なし	なし	なし	なし
娯楽費	なし	なし	なし	なし
交際費	なし	なし	なし	なし
支出合計		71464		11048

第2話 母・悦子の章
「エツコS・O・S」

黄金の豚

スノボ・ウィズ・ウルフズ

STORY

最終兵器ベンジャミンを、たった1本の大根で破壊してしまった悦子。悦子の「うるさいのよ!!」、この一言が世界を変えてしまう？
怒った強盗団は、雪山のアジトに幽閉しようとする。今のままでは、おばあちゃんの誕生会にも、夕飯の支度にも間に合わない。しかもスーパーの買い物の鮮度が落ちてしまう!! 悦子はスキを見て、スノボーを奪い、アジトを脱出する。雪原を逃げる悦子。
しかし、強盗団も悦子の動きを見逃さなかった、スノーモービルで、悦子を追跡する。
マシンガンで悦子を狙う強盗団。雪原の戦いは、とても買い物帰りの主婦と強盗団との追跡戦とは思えないが……。

STAGE 3

黄金の豚

最初の音楽のフレーズは簡単なので楽々クリアできるハズ。

だんだん難易度が上がってくる。操作とテンポをうまく合わせよう。

音ゲー好きの人にはたまらない。ボリュームを上げて、テンポを要チェック!!

◀▶■●（左、右、四角、丸）の操作を手に覚えさせよう

く～っ!!　この4つのボタンを音楽に合わせて押すだけのゲームなんだけど、意外にムズい。最初はリズムもテンポも単調だけど、それでもちょっとリズムをひねったりしている。クリアしていくと、だんだん複雑になっていく。スカパラのトランペットNARGOが4つの音階だけで作ってくれた曲だ。楽しみながら、何度もチャレンジしてクリアしよう。みんなで遊べば、けっこう燃えるぞ!!

STAGE 4

スノボ・ウィズ・ウルブズ

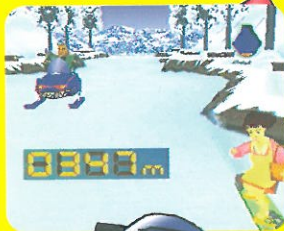
方向キーの左右で、強盗のマシンガンの弾をかわし、雪道をうまくすべろう!!

スノーモービルに乗った強盗に追いかけられる。同時に弾も避けるのだ。

なぜか雪山にいる悦子。

ついに拉致された悦子だったが、必死の思いで強盗のアジトから逃げ出すのだ。

しかし強盗もスノーモービルで、必死に悦子を追いかける。マシンガンは撃ってくるは、道は狭いはで、もう大変!　曲がりくねった道をうまく走りながら、方向キーの左右で、マシンガンの弾を避けなくてはならない。

とにかく方向キーの左右を巧みに使って、強盗の攻撃をかわしつつ脱出しよう。

第3話　母・悦子の章

「眼下の敵」

STORY

雪山に拉致された悦子は、必死の思いで強盗の追っ手を振り切るが、誤って谷底に転落!!　しかし、なんと都合のいいことか、その谷底の奥には、地球防衛軍の基地があった。この地球防衛軍の隊員のひとり、三浦が悦子の不倫相手ということは、実は強盗との追いかけっこを楽しみながら、三浦に会いにいったのでは……。と、勝手に考えてしまった。恐るべし悦子。

ともあれ、地球防衛軍の基地で意識を取り戻すと、目の前に、垂直上昇戦闘機ハリアーがある。

操縦は隊員三浦に教わったのだろうか?　このハリアーに乗って、悦子は帰宅することになるのだが……。途中で猛威を振るうプリクマと飛行場で戦うことに。正に悦子の独壇場と化す第3話!!　地球防衛軍の基地までたどり着いて、三浦とはちょっとの間でも、会わなかったのか気になるぞ!!

STAGE 5

トップがんもどき

基地に戻ってくるハリアーをよけながら、ドアにぶつからないように基地から発進せよ!!

このステージはハリアーに乗った悦子が、地下滑走路の閉まる扉をくぐり抜け、しかも帰還してくる地球防衛軍の戦闘機をかわしつつ、無事基地の外に出られればクリアとなる。

最初は地下滑走路のゲートに注意。ゲートは左右と上下の2つのタイプがある。

そろそろゲートが出てくると思ったら、思い切って機体をゲートの隙間の方向に移動させよう。

また、帰還してくる戦闘機も続々と出現する。

ゲートと戦闘機にぶつからないようにして、ノーダメージで脱出することが望ましい。

無駄に機首を振り過ぎないようにして、ゲートと戦闘機の動きをよく見て方向キーを操作しよう。

三浦がハリアーで悦子の家までお出迎えしていたのかも?

この悦子の乗るハリアーは、NATOのVTOL垂直上昇戦闘機。滑走路を使わなくても上昇できて、狭い場所に着陸できるすぐれもの。

本当は地球防衛軍の滑走路から出なくてもいいのかな? なんて思ってしまった。でも、このハリアーのおかげで、悦子は我が家の前に降り立つことができる。ひょっとしたら、三浦は、いつも悦子の家の前まで、お迎えに来ていたのかも。

STAGE 6

ベアーウォーズ

悦子が、あのプリクマと戦う!!プリクマの背中にあるボタンが弱点だ!!

基地から飛び出した悦子は、空港で暴れ回っているプリクマと戦うことになる。このハリアーのミサイルを使って、プリクマの背中にあるボタンを攻撃して、プリクマを倒すのだ。

プリクマが視界に入ったら照準を合わせ、方向キーで調整する。ロックオンが可能だと、音がするので、すかさず○ボタンでミサイル発射。外れたときは、飛行はオートなので、次の機会を注意して待とう!

ハリアーがプリクマに急接近!!かっこいい〜!!

画面にプリクマが映れば、ミサイルがロックオンできる。

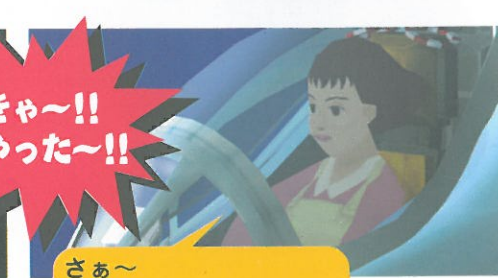
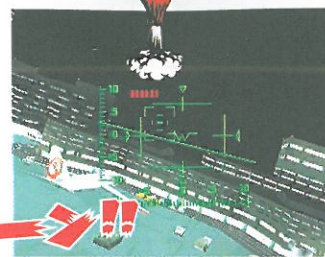
ロックオンできる状態になると音がするので○ボタンを押せ!!

見事プリクマに命中!!

ウァー!!
ヌ〜ッ!!
ひゃーっ!!
?Bの¢
*▽:;つ

ギュィーン!!

パシューッ

グワッ〜!!
きゃ〜!!
やった〜!!
さぁ〜
夕食の支度をしなくちゃ

ゴゴゴゴゴー…ッ!!
お肉代が儲かったわ…。
今日は、新鮮なクマのお肉で
すき焼きよね〜

第1話 長男・ツヨシの章「ミクロパニック大決戦」

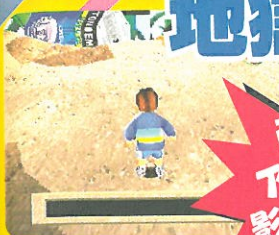
KISS OF THE SPIDER MAN 蜘蛛男のキス

STORY

公園で大好きな怪獣マンガを読みふけるツヨシは、突然怪獣マンガそっくりの巨大なクマの出現に驚く。
そして、どこからともなく怪光線を浴びて、ミクロ化し、怪光線の衝撃で吹き飛ばされ、気絶してしまう。
気がつくと、アリ程度の大きさに変わり、公園に転がっている缶コーヒーの大きさにびっくり。
しかし、驚いている暇はなかった、足元が崩れ、アリジゴクの巣に落ちてしまう。
そんなツヨシの身体を踏み台にして、アリジゴクに落ちていたアリは、助かったとばかりアリジゴクから抜け出す。
ツヨシのピンチは、こんなミクロの世界で始まる。
大ピンチの連続から、ツヨシは生還できるのだろうか?

地獄のアリジゴク

画面にアリ地獄の影が映ったら注意!!

謎の光線で小さくなったツヨシ。いきなり、アリ地獄につかまりツヨシパニック!!

画面下に現れるゲージにタイミングを合わせて○ボタン!!

アリジゴクの影が見えると、石が落下、流砂に巻き込まれる。

アリジゴクは、画面下に現れる、ゲージの青の部分にタイミングを合わせ、○ボタンを押すと、上に上がれる。しかし、時間が経つと、アリジゴクの影が現れ、石が降り注ぐ。流砂に巻き込まれると、ヤバイ。
影が見えたら、方向キーの左右で落石をかわして、流砂から逃れるべし。クリアは難しいぞ!!

蜘蛛男のキス

画面下のゲージの緑の部分に左から合わせるゲージが合うようにように調節。

左から合わせるゲージが緑の部分に入らないと、上から蜘蛛が出現!!

蜘蛛が現れると、糸を揺らす。バランスを方向キーで調節だ。

種男の「めま〜い」の別バージョンと思って方向キー左右と○ボタンをうまく使え!!

これは種男の「めま〜い」と操作は同じ。ただし、左から合わせるゲージが途中で見えなくなるので、合わせるにはカンとコツが必要。合わないと、蜘蛛が降りてきて、バランスを取らなくてはならない。こうなるとヤバい!!

第2話 長男・ツヨシの章

「裏庭からの帰還」

STORY

蜘蛛の巣から落ちて、気絶するツヨシ。気が付くと、またまたまた、あの人のいいポンポン船の船長の船。

ポンポン船もツヨシと同様、怪光線でミクロ化していたのだ。

このツヨシも、種男、同様に船の栓を抜いてしまう。う〜ん、親子そろってやることが同じとは……。

なんとか岸辺に着いたポンポン船、しかし草むらから、カマキリが出現してツヨシを襲う!!

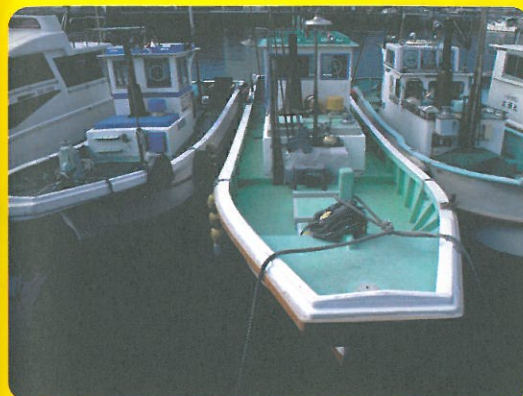
さらに過酷なツヨシのピンチ!!

そして意外にもアリさんとの、温かい友情が……。

ツヨシも、種男、悦子、リリカ同様に、おばあちゃんの誕生会までに帰らなくてはならないのだ!!

果たして、ツヨシは誕生会の時間、夜8時に戻れるのだろうか……?

STAGE 3

続いまさらタイタニック

種男にひきつづき、ツヨシも船長さんのお世話に…

やっぱりツヨシも船の栓を抜く。

怒濤の浸水が種男、リリカ同様に襲う!! そして同様に、○ボタンでバケツに水を汲み入れ、×ボタンで捨てる。

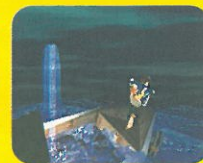
やっぱり船長さんが降ってくる!!

そして他の落下物も……。船が沈むと、心やさしい船長さんがここでも激怒する。

船が沈むと、ここでも船長さんが、大激怒!!

頼みは船長さんが栓を押さえているときだ。

あっ!! 抜くな〜!! といっても抜いてしまう。

STAGE 4

カマーハンズ

種男の鉄球ゲーム ボーリング・インフェルノの別バージョンと思えばいいぞ。

いよいよツヨシの章最後のゲーム。このゲームはボーリング・インフェルノと操作は同じ。○ボタンのひたすら連打。しかも、障害物がカエルなので避けにくい。

ツヨシ最後のミニゲームだ、失敗してもいいから、がんばってクリアしよう。

誕生会は、意外なオチが待っているぞ!!

第1話 長女・リリカの章「エスケープ フロム スクール」

リリカの章は何といってもガングロ!!

STORY

リリカの章は、学校をさぼり渋谷に繰り出すところから始まる。

しかし学校の担任緊迫先生は、一筋縄ではいかない。強烈なチョークが飛んでくる。このチョークをかわし、渋谷に繰り出し、目的のドラッグストア・キヨモトマツシでお買い物をすることになるのだが……。

STAGE 1 2年B組緊迫先生

緊迫先生はわけのわからないことを黒板に書きながら、生徒の様子を窺う。

寝ている生徒を起こしつつ、チョークの洗礼をかわして教室を抜け出す。

パズル的な要素も加わった教室抜け出しゲーム 緊迫先生のチョークをかわせ!!

リリカの最初のステージは、教室から始まる。授業をしている緊迫先生。この緊迫先生の目を逃れて、教室から抜け出さなくてはならない。

方向キーで生徒を指示して、○ボタンで入れ替え、左上にいるリリカを右下の教室のドアまで移動させるのだ。しかし、生徒は寝てるし、授業をしている緊迫先生のチョークは飛んでくる。

しかも、先生がフェイントを使ってくるので注意しよう。

リリカにチョークが当たるとやばい!!

STAGE 2

商品狂時代

キヨモトマツシで
バーゲン品をゲット!!
タイムサービスを狙え!!

教室を抜け出し、渋谷に買い物に出かけるリリカ。ドラッグストア・キヨモトマツシでは化粧品のタイムサービスを実施中。
ここでは、店内のお買い得品を4個ゲットするとクリアできる。
ポイントは、画面の上に垂れ下がっているタイムサービスの商品!! 似たような商品が、気が遠くなるほど棚に陳列されている。迷って探していると、アッという間に時間がなくなってしまう。方向キーの左右と上下で、タイムサービスの商品を探し、合っていれば正解となる。
たった4個とはいっても、膨大な商品の中から探すので、速攻でお買い得商品を見つけなくてはならない。バーゲンのワゴンセールに群がる、女性の心理って感じかも……。

●攻略ガイド

長せ・リリカの章

第2話「渋谷大パニック」

からおけ姫

無知との遭遇

STORY

お気に入りの化粧品を買い、ゲーセンでプリクマを見つけたリリカ。しかしここに、とんでもないモノが登場する。
プリクマを撮影中に、いたずら好きのベビーUFOが横から乱入する。ベビーUFOを捕まえようとすると、驚いたベビーUFOは、プリクマに怪光線を当ててしまう。怪光線は物体を大きくしたり、ミクロ化してしまう作用があるのだ。
怪光線を浴びたプリクマは、巨大化して、生き物となり、渋谷を暴れ回る。
ベビーUFOを追いかけていくと、カラオケに飛び込んでいく。このカラオケには、リリカの友達、あのガングロたちがカラオケ大会で盛り上がっていた。リリカもついついプリクマ騒動を忘れ、カラオケに夢中になるが……。

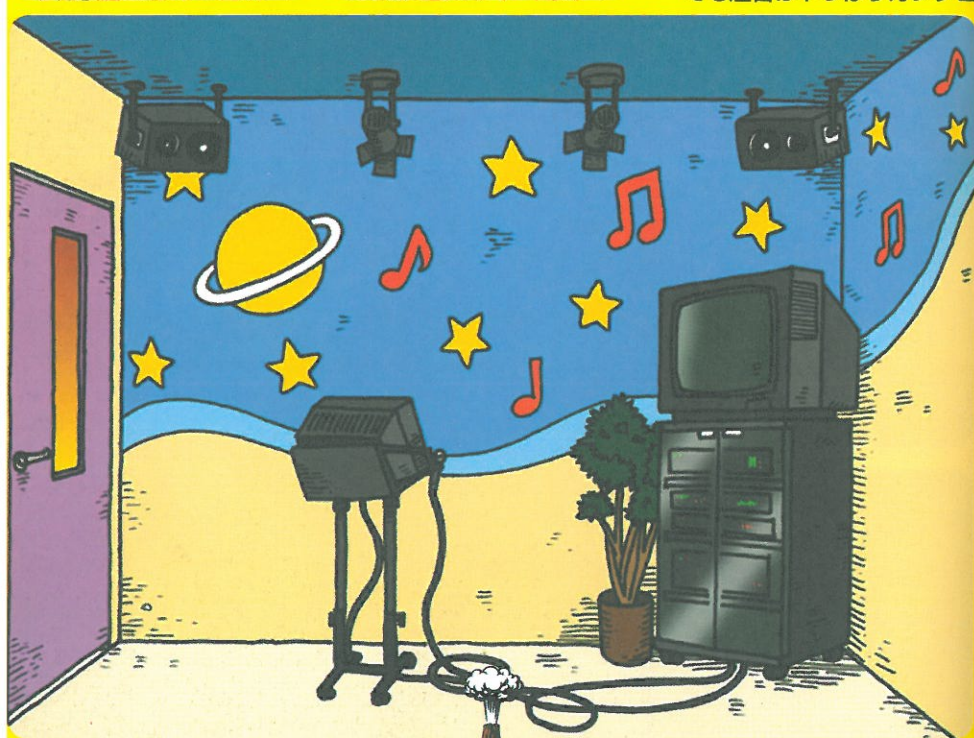
からおけ姫

**へたなリリカの歌に合わせて
コントローラ操作。ガングロの
動きは思わず吹き出してしまう!!**

東京スカパラダイスオーケストラもおすすめのステージがこれ。メンバーが、アイドル歌謡や演歌の作曲家先生の気分で、いつもは絶対にやらないような曲を作っている。

ゲームは、リリカの歌に合わせて、方向キーや○×△□ボタンをタイミング良く押すというだけのゲームだ。

でも、結構ムズいので、リズム感が勝負となる。

でも注目はやっぱりガングロ。

無知との遭遇

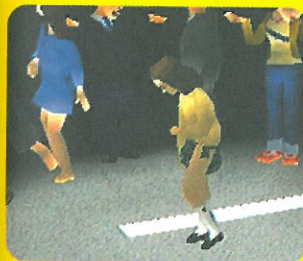
**UFOのシグナルをコントローラで
当てるのだけど、
ニュースが入ってじゃまをする!!**

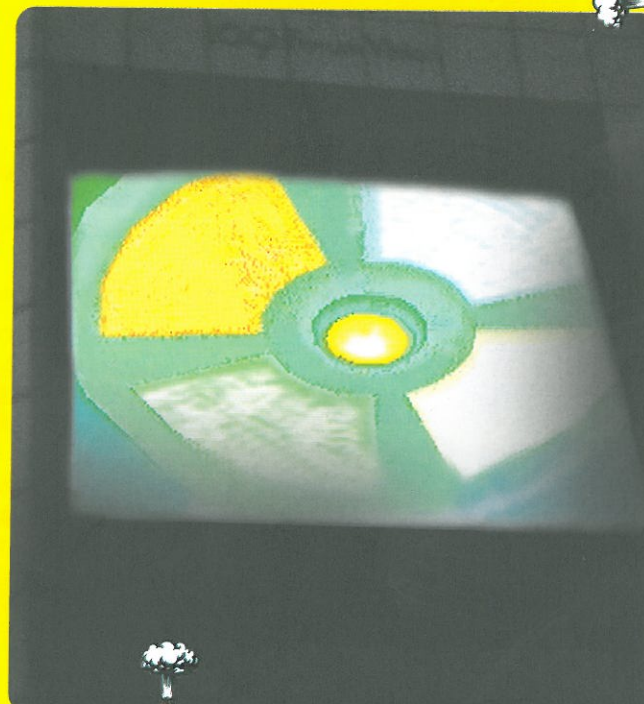
カラオケから出たリリカは、渋谷が巨大UFO出現のニュースで大パニックに陥っているのに驚く。このUFOこそ、ベビーUFOのお母さんなのだ。

このステージは、街のオーロラビジョンに映し出されるマザーUFOのシグナルをキャッチして、シグナル通りに○×△□ボタンを押すというゲーム。

最初はシグナルの数も簡単。でも途中で画像にノイズが入ったり、ニュースが入ったりして、シグナルが見えにくくなる。さらにシグナルの数も多くなるので、記憶力がモノを言う。ボケ対策には最高のゲームかも?

途中でニュースが入り、巨大UFOのシグナルが見えなくなる。あわてず画面をよく見るべし。

最初はシグナルの数も少ないが、だんだん数が多くなるので、記憶力がモノを言うぞ。

失敗すると、まわりの観衆にバカにされるリリカ。ここはなんとしてもクリアしなくっちゃ!!

第3話 長女・リリカの章

「光ある限り」

STORY

いたずら好きのベビーUFO、電池が切れて地面に落ちながら、マザーUFOの危機のため涙を流す。リリカはこんなかわいいベビーUFOに胸キュン状態となり、地球防衛軍たちに取り囲まれているマザーUFOのいる東京湾へと向かうことを決意する。

一路東京湾へ向かうリリカ。しかし、ここにきて、またまたUFOまでも狙う謎の強盗団が登場する。ベビーUFOを、ママチャリのカゴに乗せて逃げるリリカ。そのリリカを、巨大なクレーン車で追いかける強盗団。

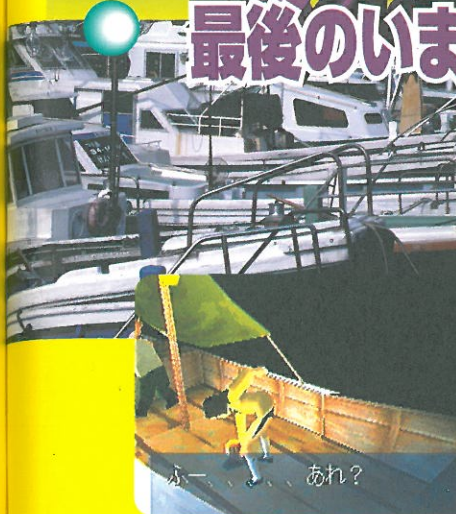
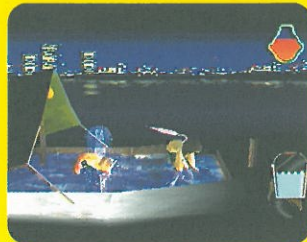
リリカと強盗団、そしてUFOとの友情を懸けた、最後の壮絶なスペクタクルが繰り広げられる。

そして最後に、リリカは空に舞い上がる?

STAGE 5

最後のいまさらタイタニック

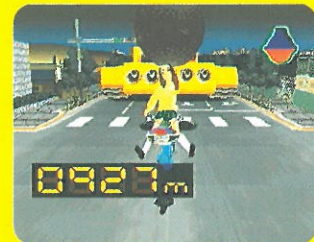
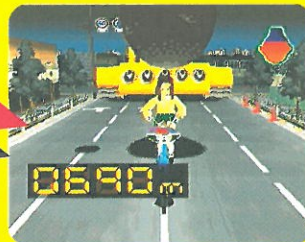
種男がお世話になった、ポンポン船の船長さん。リリカもこの船長さんのお世話になるのがこのステージだ。

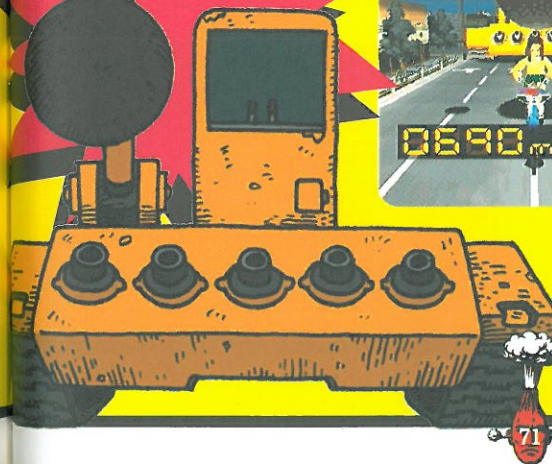
種男同様に、浸水する水を汲み出すゲームなのだが、やはり失敗すると船長さんは怒る!!

あっ~!! リリカもまた、このポンポン船の栓を抜いてしまう。

もぅ~!! 親子そろってびしょぬれになって水を汲み出すんだから~。

STAGE 6

クレーンシャー、クレーンシャー

クレーン車のスピードは、思ったよりも速いぞ!!

ママチャリの威力、リリカのスタミナ!! く~!! つらいっす!!

ベビーUFOをマザーUFOの元に届けるリリカを狙う強盗団。○×ボタンがママチャリのペダルの役目だ。方向キーがハンドル。とにかく○×ボタンの連打でスピードを上げ、方向ボタンの左右で鉄球をかわす、思ったよりきついステージだ!!

馬鹿ゲー とんでもクライシス!

東京スカパラダイスオーケストラに聞く

ノリ一発のプロデューサー、関さんのセンスに共感して、楽しく仕事をすることができた

ディレクターが関さんじゃなかったら、「とんクラ」はできなかった

NARGO 今回、「とんクラ」の音楽を作るにあたって、まず作曲する前にそれぞれのシーンのシナリオと映像サンプルをもらって、それから考えていったんです。

だから最初から各ゲームのイメージがはっきりしていたんで、曲を作るのはとても楽でした。

スカパラはメンバー9人全員が作曲するので、1人2曲作れば、もう18曲できてしまう。

それに何年も前から、まだカタチになっていない曲の断片とかスケッチとかがみんなの頭の中にいろいろあるので、それぞれが曲のアイデアを持ち寄ってゲームに当てはめてみることができるんですよ。

ただそれでも、やっぱりゲーム音楽なんて初めてだし、いざゲームの各場面に曲をつけてみても、内心やっぱり不安じゃないですか。

それなのに、そうやって作ったデモテープに対してのダメ出しがないんですよ。

大森はじめ もっと厳しくしてよ〜って感じがありましたね(笑)。

NARGO ゲームの開発チームの音楽担当の人も「どれもいいですね〜!!」って言うし、関さんなんか笑顔で大絶賛!!「いいで〜っす!!」ってね(笑)。

大森 でもあの関さんの笑顔最高ですよね。

本当に自然体って感じでインタビューに答えてくれたスカパラのNARGOさん(左)と大森さん(右)。

NARGO あの笑顔はやる気になりますよ。

でも関さんって、何ていうかアバウトというか、いい意味でいい加減な人というか。

でも、あのノリ一発な感じがすごく好きです。あのノリがなかったら、「とんクラ」はできなかったんじゃないかな〜って思います。

大森 アバウトな作りのほうがいい場合もあるよね。これがみんなで会議とかしていくとだんだん面白くなくなってしまうこともあるし。

NARGO 音楽でもそうなんですけど、レコーディングに時間をかけすぎて細かい作業が多くなったり、練りすぎたりすると、つまらなくなってしまうことがあるんです。

今回の「とんクラ」に関しては、関さんの人柄もあって、現場のスタッフもみんなノリがよかったし、曲作りや音入れにしてもすごい短期間の中でものすごい集中力が出せたので、手応えがありました。本当のことを言うと、最初に関さんの企画を見たとき、面白いけど本当にできるのかな、大丈夫なのかなって思いました。

でも、関さんのノリというか人柄がみんなを巻き込んで、「とんクラ」をすごいゲームにしてしまったというところがまたすごいですね。

ぜひぜひカラオケゲームの「からおけ姫」をプレイしてほしい

NARGO 「とんクラ」ってドタバタもあるけど、それだけじゃない普通のゲームと違うひねりというかセンスがあるじゃないですか。

大森 ばかばかしいことやくだらないことを真剣にやるっていうセンス。そこが好きなんですよ。

NARGO 僕らはこういう笑いを含めたセンスに関して共感が持てたし、スカパラにも通じるところがあるなと思いました。

●音楽 東京スカパラダイスオーケストラ●

ビートは波うち、ホーンズは火を噴く。地鳴りとカオス。1990年のメジャーデビュー以来、ルーツの"SKA"をベースに、つねにアッパーかつハイパーにその全ての活動に"スカパラ印"を押し続け、ジャンルをとびこえた"トーキョー・スカ"サウンドで"男気"をキメまくる日本有数の巨大ライヴバンド、それが"東京スカパラダイスオーケストラ"だ。スカパラのCDやライヴの数々には、"タイトなプロフェッショナリズム"と、お仕事を超えた、ライフスタイルまるごと賭けた"勇猛なお遊び精神"が極められている。他の追随無関係の独走状態。最新シングル『火の玉ジャイヴ』ではまさに火の玉状態に突入したスカパラを聴くことができる。7月23日、厳選された25曲を収録した『とんでもクライシス!オリジナルサウンドトラック』発売。夏は全国各地に出没する。パッション/演奏力/体力全てがそろい、"心・技・体"ともに充実しまくった今のスカパラなら、客席もステージも火だるまマチガイなし!!

インターネットにも公式ホームページを持つ

●東京スカパラダイスオーケストラ公式ホームページ●

● "PARA-NET"

http://www.skapara.net/

☆東京スカパラダイスオーケストラ☆

NARGO : trumpet
北原雅彦 : trombone
冷牟田竜之 : alto sax
GAMO : tenor sax
谷中　敦 : baritone sax
沖　祐市 : keyboards
川上つよし : bass
大森はじめ : percussions
青木達之 : drums

だから音楽も無理してゲームに当てはめて作るって感じじゃなくて、自然に僕らがやっていることをすんなり取り込めたって感じです。とにかくそれがよかったですね。
ゲーム画面とのタイム調整なんかも、テンポを上げたり下げたり、アレンジや構成を直したり、みんなで楽しみながら１曲１曲作っていったんです。
森　そう「これでどう？」「オッケーッ!!」って感じでね。
ゲームと音楽がどうマッチしているかって点に関してはすごい自信があるんですよ。そこを見て聞いて楽しんでほしいですね。
ARGO　「からおけ姫」っていうカラオケのゲームがあるんですが、個人的にはこのカラオケの曲をぜひ聞いてほしいですね。いつものスカパラでは絶対にやらないような、演歌と打ち込みのガールポップと、あとアイドル歌謡っぽいノリの曲。なにしろ歌詞をファックスでいただいて、作曲家の先生みたいにそれに合わせて曲を作ったんですから(笑)……。歌詞が先というのもスカパラ初ですね。
森　やっぱり聞き所は「恋の死角」のラップでしょ。お願いしたら関さんがラップしてくれました(笑)。

サウンドだけでも、残るような曲作りをしたいですね

NARGO　ドラクエやマリオの音楽なんかは、ゲームと切り離して考えても心に残ってますよね。あまりたくさん音数は使っていないと思うんだけど、あれって何音くらいなんだろう？
大森　少ない音数でグッとくる音楽を作るのってすごいですよ。シンプルなものほど難しい。
NARGO　ゲーム音楽の世界も、単純に音楽としてだけでもすばらしいものがたくさん出てきているし、可能性があって面白いジャンルだと思います。海外のソフトなんかは、けっこう有名なミュージシャンが参加していたりして。

全部、全部、ぜ〜んぶ生音ぜひ聞いてほしい!!

NARGO　この「とんクラ」の中で使われている音、実はほとんどのサウンドが生音なんです。つまり、生演奏の楽器の音だけで作られているということ。最初は半分冗談で効果音も生音にしようよって話があって、そうこうするうちに本当にほとんど全ての音を生音でやることになっちゃったんです。
大森　普通は効果音なんかは、効果音CDとか使うじゃないですか。
NARGO　効果音なんて機械で作ったほうが簡単じゃないか〜って思うけど、それでも全て生音。
大森　人力って感じが「とんクラ」にはいいかな、と思って。
NARGO　でも、実際に作ってみると大変。たとえば、じゃー次はボタンを押す音。長さは1秒で!!　はい1秒!!っていう感じで細かくいろいろ録音していくわけです。
大森　開発チームから、1音とか1秒とかかなり細かく指示が入ったリストをもらって、山ほど作りました。全部で100トラック以上！　スイッチを押す音とか成功したときのファンファーレとか歓声とかSEも全部僕らがやってます。
NARGO　リストを見ながら、みんなで担当を振り分けるんですよ。ゲームをプレイしていて、スピーカーから出てくる音は、ほとんどスカパラがやってます。
大森　今回、効果音を作るときは、けっこう悩みましたね。やっぱり、どこでも使っているあのピンポーンって音とか、ブーって音は偉大だなぁって思いました。
NARGO　ピンポーンと、ブーって音への挑戦って気持ちもありましたよ(笑)。そんな意味でも、ぜひスカパラのサウンド、体験してみて下さい。

●スタジオ録音に立ち会って●

ふだん雑誌の取材では、レコーディング中のスタジオまではなかなか入れない。しかし、公式ガイドということで、生の熱気を取材!!

プロ用ミキサーで、ゲーム用に音楽をミキシング。

「とんクラ」の音楽は、プロミュージシャンたちが使用する本格的なレコーディングスタジオで収録されたのだ。
スタジオは大きく分けて2つの部屋で構成されている。演奏をマイクやラインで録音するために楽器が置いてあるレコーディングブース。そして録音した音をミキシングしてDAT(デジタルオーディオテープ)にまとめる作業をするミキシングルーム。ミキシングルームでは、めちゃめちゃたくさんのスイッチや操作レバーが付いているミキサーで音を作り込んでいく。そしてミキサーを通したサウンドをコンピュータで操作してDAT(デジタルオーディオテープ)にまとめるという作業をするのだ。
正に音の嵐という感じで、モニタースピーカーからスカパラサウンドがミキシングルームに吹き荒れる。オーディオマニアにはこたえられない部屋でもある。
レコーディングブースではスカパラのメンバー数人が演奏している。残ったメンバーは出来立てホヤホヤの音を聞きながら、こうしようとかああしようと検討した上で、ブースの演奏者に伝える。そうしたやりとりの中で、実際の音楽CDのレコーディングと全く同じ作業が続けられた。
各ゲームのイメージサウンドは、いくつかのテイクが録音され、ミキサーを使って音を重ねて、アレンジが加えられていく。
ツヨシの章の、アリとの友情の音楽も、最初はピアノ・ソロによる美しいバラードという感じで演奏された。スカパラの取材中に、「いい音楽。ゲームを忘れても、音楽だけでも口ずさめればいいっすね!!」こんなことを語ってくれたが、実際のスカパラの演奏を聞いて、うなずけてしまった。「誰も厳しいダメ出しをしない」って言っていたけど、このバラードを聞いてしまうと、関さん同様に「OKで〜っす!!」って言いたくなってしまう。
それでもスカパラの人たちは、もっといい作品にしたくて、「もう少しシンセサイザーを重ねてみるのはどうかな?」と、さらに最初の演奏に磨きをかける。
ツヨシの章の、虫との戦いも、おどろおどろしく再現された。
さらにリリカの章のイメージ曲は、「本当に何にも考えてないって感じの曲」「めちゃくちゃ明るくノリいい曲」ということで仕上がっていった。
レコーディングされた音を、何度も聞きながら、最後の仕上げをするスカパラのメンバーたちの音に対するこだわり。これが、スカパラサウンドの支持者への答えなのかと、実感した。
そんなことを考えていると、開発チームのスタッフたちが、効果音の収録のために、応援に駆けつける。下がその開発の人たち。快く彼らの撮影のために少しの間レコーディングブースを提供してくれたのも、スカパラの人柄だと思う。

携帯電話「とんクラ」サウンド

自分の携帯に、「とんクラ」サウンドを入力しよう!!

機種別入力方法

着信メロディのページは次のようになってます。

曲タイトル

シンガー＆使用作品

東京スカパラダイスオーケストラ

とんでもクライシス! メインテーマ

Aパターンの入力数値

Bパターンの入力数値

Cパターンの入力数値

Dパターンの入力数値

Eパターンの入力数値

Fパターンの入力数値

Gパターンの入力数値

Hパターンの入力数値

※歌詞は機種によって異なる部分の場合があります。

携帯電話会社と機種

会社	機種	パターン
T DoCoMo	P206·P205·P156	Aパターン
	P207·P157 ·P501i·P601ev	Dパターン
	D207·D501i	Eパターン
	N207·N207S	Fパターン
D	521G·521GⅡ	Aパターン
	C101S	Bパターン
	C201H	Cパターン
	531G	Dパターン
	530G·C103T	Gパターン
	529G·526G	Hパターン
PHONE	DP145	Aパターン
	J-P01	Dパターン
	J-D01	Eパターン
	J-T01	Gパターン
-Ka	TH081	Aパターン
	TH091	Dパターン
	THZ41·THZ43·TH48S	Eパターン
	TH381	Gパターン
	TH181·TH18K·TH18S	Hパターン
Iセルラー	HD60P·HD61P	Aパターン
	C101S	Bパターン
	C201H	Cパターン
	D101P	Dパターン
	HD60T·D203T·C103T	Gパターン
	HD60K·HD61K·D201K·D202K	Hパターン
ジタルツーカー	P3	Aパターン
	P4	Dパターン
	D4	Eパターン
	T4	Gパターン

オリジナル作曲機能には機種によりいろいろ制限があり、元の曲を完璧に再現できないこともあります。転調や編曲をして、できるだけオリジナル曲に近くなるようにしています。

Aパターン

DoCoMo：P205 P206 P156 ／ J-PHONE：DP145 ／ IDO：521G 521GⅡ ／ DDIセルラー：HD60P HD61P ／ デジタルツーカー：P3※ ／ Tu-Ka：TH081

1. [□] 8 3 3 と押す！ ／ [□] 2 7 [□] と押す！
2. [クリア] を1秒間以上押す!
3. 好きなメロディを入力!

■着メロの入力方法■Aパターンの数字を利用してください。×2回、×3回、×4回とあるものは、その回数分押してくださ。▶は カーソル移動です。あとは「取扱説明書」を参考にしてください。

4. [メモ] を押してメロディを確認!
5. [□] を押してメロディを登録!
6. [HLD] を押せば終了

※P3は、携帯電話会社によって設定方法が2通りあります。

Bパターン

IDO：C101S ／ DDIセルラー：C101S

1. ジョグダイヤルを1回押す!
2. 2 9 1 を押す!
3. [クリア] を1秒間以上押す!
4. 好きなメロディを入力!

■着メロの入力方法■ Bパターンの数字を利用してください。×2回、×3回、などとあるものは、その回数分押してください。□を押すと#が表示されます。あとは「取扱説明書」を参考にしてください。

5. [コール] を押してメロディを確認!
6. ジョグダイヤルを押して登録! (登録完了の画面が表示されます)
7. [電源] を押せば終了!

Cパターン

IDO：C201H ／ DDIセルラー：C201H

1. F 2 2 と押す!
2. (ソフトキー3)右を押す!
3. ▲ か ▼ でNo.15かNo.16を選択!
4. (ソフトキー3)右を押す!
5. [クリア] を1秒間以上押す! (メロディが登録されていれば全て消去されます)
6. 好きなメロディを入力!

■着メロの入力方法■ Cパターンの数字を利用してください。×3回、×4回などとあるものはその回数分押してください。# は [#▶] を押してください。あとは「取扱説明書」を参考にしてください。

5. (ソフトキー1)左を押して、メロディを確認!
5. (ソフトキー3)右を押して、メロディを登録!
7. [電源] を押せば終了!

Dパターン

DoCoMo：P501i

1. ◎(ジョイスティック) で「メニュー」を選択後、ジョイスティックを押し、8 3 3 と押す！
2. ◎ を上か下にたおし「1」か「2」か「3」を選択後、ジョイスティックを押す！
3. [□] を1秒間以上押す!
4. 好きなメロディを入力!

■着メロの入力方法■ 右ページをお読みください。曲のテンポは ◎ で調節してください。

5. [□] を押してメロディを確認!
6. ◎ を押してメロディを確認!
7. [HLD] を押せば終了!

DoCoMo：P207 P157 P601ev ／ IDO：531G ／ DDIセルラー：D101P ／ J-PHONE：J-P01 ／ デジタルツーカー：P4 ／ Tu-Ka：TH091

1. [□] 8 3 3 と押す! ／ [□] 3 3 3 と押す! ／ [□] 2 7 [□] と押す!
2. ▼ または ▲ で1か2か3を選択し、[□] を押す!
3. [クリア] を1秒間以上押す!
4. 好きなメロディを入力!

■着メロの入力方法■Dパターンの数字を利用してください。×3回、×4回などとあるものは、その回数分押してください。▶はカーソル移動です。この機種は、曲のテンポ・スピードを、曲を入力してからまとめて変えられます。曲に合わせて速さを変えましょう。入力数値の右上にある ^ か ≈ に合わせて ✥ のボタン（上下の矢印を使う）で液晶画面下の山形マークを ^ か ≈ にしてテンポを変えてください。あとは「取扱説明書」を参考にしてください。

5. [メモ] を押してメロディを確認! P601evは本体裏の [MEMO] を押して確認!
   [□] を押してメロディを登録!
7. [HLD] を押せば終了!

東京スカパラダイスオーケストラ
とんでもクライシス！メインテーマ

Aパターン

3(×2回) 0 3(×2回) 0 3(×2回) 0 2(×3回) 0
0 3(×2回) 0 0 0 0 0 3(×2回)
0 3(×2回) 0 3(×2回) 0 4(×4回) ▶ 4(×4回) 0
2(×3回) 0 0 0 0 0

Bパターン

1 3 0(×2回) 1 3 0(×2回) 1 3 0(×2回) 1 2
0(×6回) 1 3 0(×8回) 0(×2回) 1 3 0(×2回) 1 3 0(×2回)
1 3 0(×2回) 1 4 □ 1 4 □ 0(×2回) 1
2 0(×8回) 0(×2回) 1(×2回) □ 0(×2回) 1(×2回) □ 0(×2回) 1 3
0(×2回) 1 2 0(×2回) 1(×2回) □ 0 7 0 7 0
7 0(×3回) 6 0(×2回)

Cパターン

3(×2回) 0 3(×2回) 0 3(×2回) 0 2(×3回) 0 9 3(×2回) 0(×2回) 9
0 9 3(×2回) 0 3(×2回) 0 3(×2回) 0 4(×4回) # 4(×4回) 0
2(×3回) 0(×2回) 9 0 9 1(×4回) 0 1(×4回) 0 3(×2回) 0 2(×3回)
0 1(×4回) 7 # 7 # 7 0 6 0 9

Dパターン

3(×3回) ▶ 3(×3回) ▶ 3(×3回) 2(×5回) 0 ✱ 3(×3回) # 0 ✱
▶ 0 3(×3回) ▶ 3(×3回) ▶ 3(×3回) 4(×6回) ✱ ▶ 4(×6回) 2(×5回)
0 ✱ ▶ 0 1(×6回) ▶ 1(×6回) 3(×3回) 2(×5回) 1(×6回) ✱
7 ✱ ▶ 7 ✱ ▶ 7 6 0 #

Eパターン

3 9 3(×2回) 0 3(×3回) 0 3(×3回) 0 2(×6回) 3(×8回)
0(×6回) 3(×3回) 0 3(×3回) 0 3(×4回) 4 8 0 4(×4回)
2(×5回) 2(×5回) 0(×4回) 1 8 1(×2回) 0 1(×3回) 0 3(×4回)
2(×4回) 1(×2回) 7 9(×2回) 0 7 0 7(×4回) 6(×4回) 0(×4回)

Fパターン

3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶(×2回) 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回)
▶(×2回) 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回) 2(×3回) ▶ 2(×3回)
▶ 2(×3回) ▶ 2(×3回) ▶ 2(×3回) ▶ 2(×3回) 3(×2回) ▶ 3(×2回)
▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶
3(×2回) ▶(×7回) 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶(×2回) 3(×2回) ▶ 3(×2回)
▶ 3(×2回) ▶(×2回) 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶ 3(×2回) ▶(×2回) 4(×4回) ▶(×2回)

Gパターン

3(×2回) 8 ▶ 3(×2回) 8 ▶ 3(×2回) 8 ▶ 2(×3回) 8
▶ 9 ▶ 3(×2回) 8(×2回) ▶ 9 ▶ 9 8 ▶
3(×2回) 8 ▶ 3(×2回) 8 ▶ 3(×2回) 8 ▶ 4(×4回) ▶
4(×4回) 8 ▶ 2(×3回) 8(×2回) ▶ 9 ▶ 9 8 ▶
1(×4回) 8 ▶ 1(×4回) 8 ▶ 3(×2回) 8 ▶ 2(×3回) 8
▶ 1(×4回) ▶ 7 ▶ 7 ▶ 7 8 ▶ 6
8 ▶ 9 8

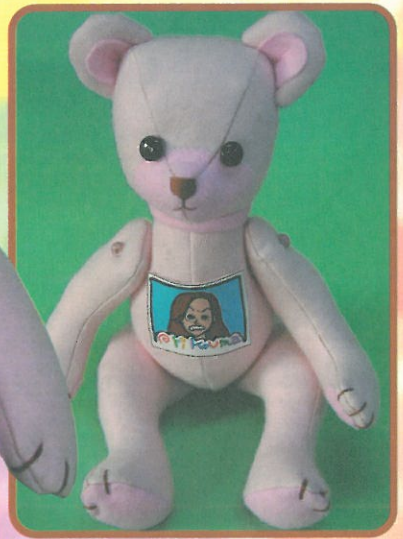
Hパターン

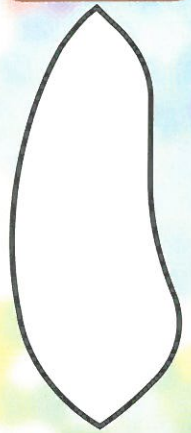
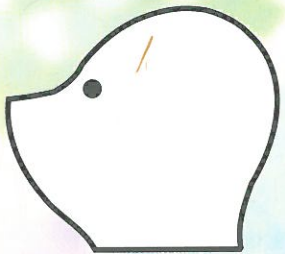
▼(×9回) 0 # ▼(×9回) 0 # ▼(×9回) 0 # ▼(×11回) 0(×2回) #
▼(×9回) 0(×3回) # ▼ # ▼ 0 # ▼(×9回) 0 # ▼(×9回)
0 # ▼(×9回) 0 # ▼(×7回) # ▼(×7回) 0 # ▼(×11回) 0(×3回)
▼ # ▼ 0 # ▼(×12回) 0 # ▼(×12回) 0
▼(×9回) 0 # ▼(×11回) 0 # ▼(×12回) # ▲(×13回) # ▲(×13回) #
▲(×13回) 0 # ▲(×11回) 0 # ▼ 0 #

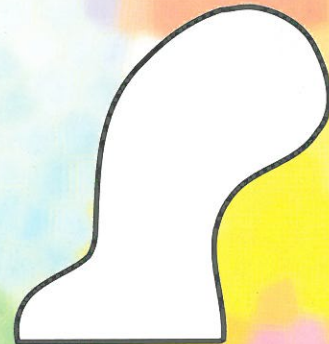
JASRAC 出9906504-901

オリジナルプリクマの作り方

●用意するもの●

1／はさみ
2／裁縫道具(ミシンがあると楽)
プリクマを縫うための糸以外に、プリクマの鼻をつくるための色のついた糸(今回はこげ茶色で作ったけど好きな色でOK)
3／オリジナルプリクマを作るために、好きな色のキルト
4／目玉用のボタン(2つ)と足、肩用ボタン(4つ。これも好きな色で)
5／アップリケを貼るための手芸用ボンド
6／裁縫用の鉛筆(チャコペン、キルト生地に印をつける)

☆ぬいぐるみ作成のポイント☆

- ●内耳と手のひらをボンドで貼る。
- ●首まわりは首輪で縫い目を隠す。
- ●手と足の指の分かれ目はこげ茶のフライスステッチで表現。
- ●鼻はこげ茶のサテンステッチで表現。
- ●手足はビーズかボタンなどで動くように。

切り取り線

●プリクマ用型紙●

※このページをはさみで切り、2倍のサイズでカラーコピーして型紙にして下さい。

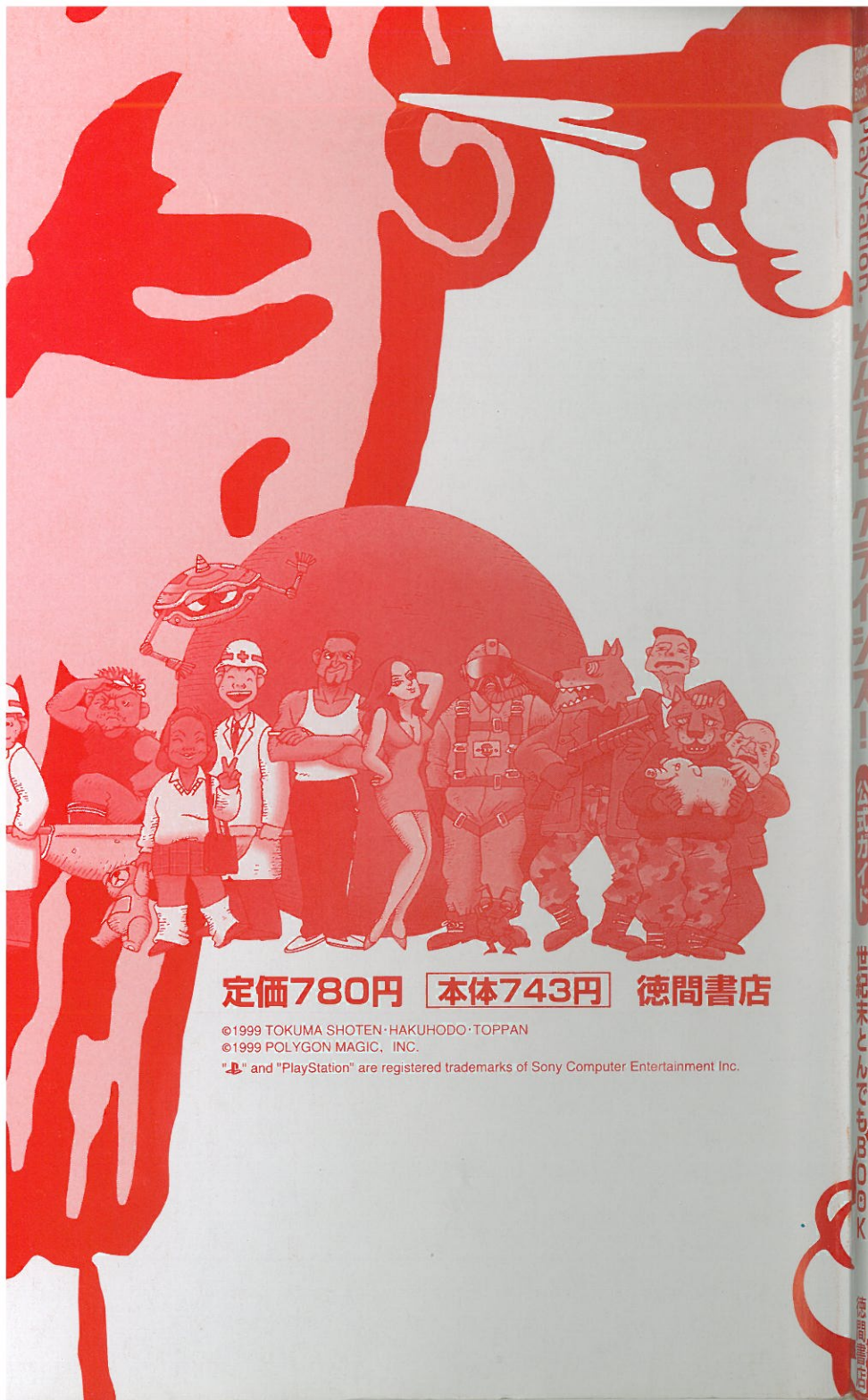
tation用ソフト
でもクライシス!
イド
記末とんでもBOOK

メディアミックス
田中　茂
＆デザイン／Mスタジオ(渡辺　実)
文／田中　茂
ザイン／ポリゴンマジック　田中　茂
るみ構成／黒沢麻佐子
石川泰士　田中　茂
ーキ立体クラフト制作／倉谷奈巳
カ／東京スカパラダイスオーケストラ　西　健一　ポリゴンマジック
CG提供／ポリゴンマジック

OKUMA SHOTEN・HAKUHODO・TOPPAN
OLYGON MAGIC、INC.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ム内容に関する質問は、一切お受けして
せん。本書の感想などは、ハガキで下記の
でお寄せ下さい。
0004 東京都港区新橋4-20-8フジビル4F　メディアミックス
でもクライシス! 公式ガイド世紀末とんでもBOOK』係

／平野健一
／横尾道男
株式会社徳間書店
凸版印刷株式会社

載の記事、図版の無断転載を禁じます。©1999徳間書店

©1999 TOKUMA SHOTEN·HAKUHODO·TOPPAN
©1999 POLYGON MAGIC, INC.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.